ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

СТРАНА ИГР

14#239
ИЮЛЬ | 2007

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100056 07014

Age of Conan: Hyborian Adventures

ХИТ?!

КОНАН-ВАРВАР ЖДЕТ НОВЫХ ДРУЗЕЙ

В РАЗРАБОТКЕ
Company of Heroes: Opposing Fronts

ОБЗОР
Dawn of Mana

ОБЗОР
Wario: Master of Disguise

ОБЗОР
Colin McRae: DiRT

ОБЗОР
Ridge Racer 2



ТЕМА НОМЕРА

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

ПОСЛЕДНЕЕ ИСКУШЕНИЕ СНЕЙКА

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ



Акелла
LOKI
RPG
БОГАМИ
СТАНОВЯТСЯ!
Эпохи тому назад каждый древний миф был реальнее современных выпусков теленовостей. Сегодня старинная легенда оказалась напрочь забыта. Забыта намеренно, забыта из страха разбередить страшные раны минувшего. Пришла пора вспомнить предание о коварстве богов и доблести смертных воинов… На жарком востоке восстал могущественный демон Сет. Только четверо отважных готовы совладать со злом: северный варвар, жрец ацтеков, маг из Египта и греческий воитель. Чьих же кровей и каких краёв был герой? Как смог одиночка одолеть несметные полчища тьмы? Что стало с победителем? Разное говорит…
Стряхни вековую пыль с правды!
РЕКЛАМА
ХИТ ZONA
СОЮЗ
М.Видео
Настроение!
Акелла

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

ИЮЛЬ #14(239) 2007

Всем привет!

Крупнейшая в мире игровая выставка E3, превратившаяся в 2007 году в более скромное мероприятие E3 Media & Business Summit, должна пройти в Лос-Анджелесе с 11 по 13 июля. Когда вы будете читать эти строки, она уже закончится, и команда «Страны Игр» вернется обратно в Москву. Однако сейчас никто (ни пресса, ни даже устроители) до конца не понимает, сохранит ли E3 в новом формате былое величие. Все крупные компании на ней должны присутствовать. Все обещают привезти новейшие игры. Однако для части издательств E3 – чисто американская выставка, нацеленная на местный рынок, поэтому с европейской и японской прессой им работать не очень интересно.

Даже если E3 нас подведет, август и сентябрь точно станут горячим сезоном для геймеров. С 22 по 26 августа в Лейпциге пройдет выставка Games Convention – самое важное мероприятие для европейской игровой индустрии. Примерно в те же дни, 24-26 августа сайт Penny Arcade проводит собственную ежегодную выставку в Нью-Йорке, Penny Arcade Expo. Ее масштаб увеличится в три раза по сравнению с 2006 годом, там будут присутствовать все крупнейшие издатели, а количество посетителей составит несколько десятков тысяч человек. В какой-то мере именно Penny Arcade Expo заменит старую E3. С 13 по 15 сентября «Страна Игр» будет изучать новейшие аркадные автоматы на JAMMA, в Токио. Неделей позже, 20-23 сентября праздник жизни продолжится на Tokyo Game Show. В этом году выставка будет открыта четыре дня вместо трех и предложит максимально обширную программу. Наконец, в середине августа в Токио пройдут два фестиваля, посвященных аниме, манге, косплею и отчасти видеоиграм – Wonderfest и Comiket. На всех этих мероприятиях будут присутствовать корреспонденты «СИ». Что касается России, то и у нас с игровыми выставками все замечательно. С 14 по 16 сентября в Москве пройдет вторая по счету Gamex – еще больше и лучше, чем в марте этого года. Gamex проводится при непосредственном участии медиакомпании Gameland, и мы будем очень рады увидеть там всех наших читателей.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	редактор
Елена Бологова	bologova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	Dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Моше Гуревич	mgurev@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

В НОМЕРЕ



Солид Снейк... постарел? Но как же так? Разве сам Кодзима не обещал, что все игры сериала Metal Gear Solid будут, как фильмы о Бонде, объединены общими принципами? На кой лад нам старик, собравшийся покончить жизнь самоубийством?.. Спокойно. Еще одна фирменная черта сериала в том, что каждая игра делается с чистого листа и разительно отличается от предыдущей. Мы приоткрываем завесу тайны и собираем в одно место все достоверные факты о MGS4. Факт первый: MGS4 предначертано стать флагманом игровой линейки PlayStation 3...



NO MORE HEROES

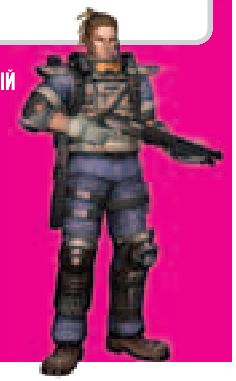
ГЕРОИ ИСЧЕЗЛИ, А СВЕТОВЫЕ МЕЧИ ОСТАЛИСЬ.

48

TIME CRISIS 4

ПОПУЛЯРНЫЙ АРКАДНЫЙ ШУТЕР ОБОСНУЕТСЯ НА PLAYSTATION 3.

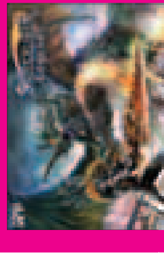
56



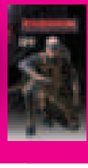
КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: «ПИРАТИЯ» И SOUL CALIBUR LEGENDS
НАКЛЕЙКА: METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS









СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

METAL GEAR SOLID: ЗА КАДРОМ
СПЕЦ

СНЕЙК И КИНЕМАТОГРАФ



26

ОДИН ВЫСТРЕЛ – ОДИН ТРУП
СПЕЦ

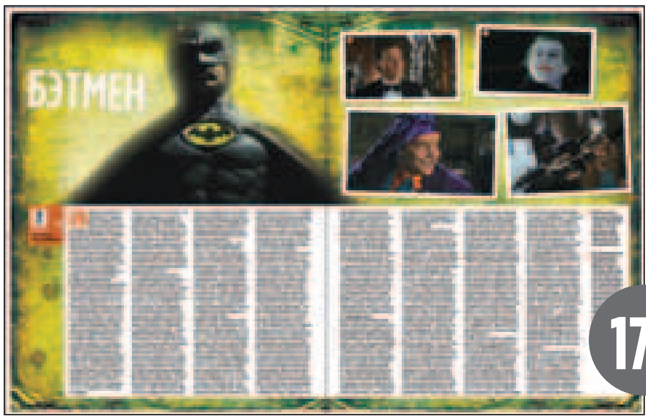
СНАЙПЕР БЬЕТ ИЗДАЛЕКА, НО ВСЕГДА НАВЕРНЯКА



82

БЭТМЕН
КРОСС-ФОРМАТ

ПОЛНАЯ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ СУПЕРМЕНА



170

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

WARIO: MASTER OF DISGUISE

ХИТ!

КРУЧЕ, ЧЕМ НОВЫЙ КАМУФЛЯЖ СОЛИДА СНЕЙКА



96

COLIN MCRAE: DIRT

ОБЗОР

ПРОЩАЙ, РЕАЛИЗМ



100

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

ХИТ?!

ВАРВАРСКАЯ MMORPG

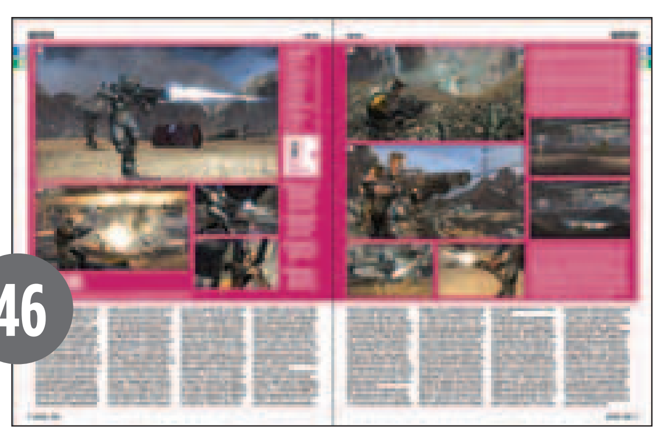


32

FRACTURE

В РАЗРАБОТКЕ

ТЕРРАФОРМИНГ ИЛИ ТЕРРОМОРФИНГ? ЧЕРТ, НЕКОГДА ДУМАТЬ, СТРЕЛЯТЬ НАДО!

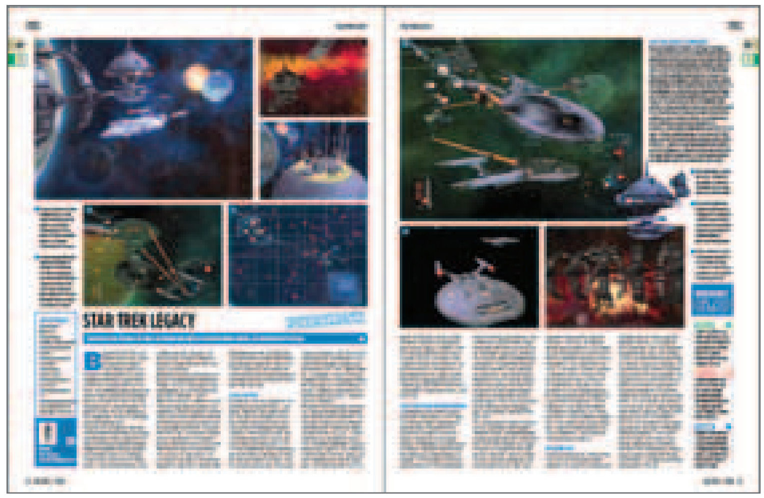


46

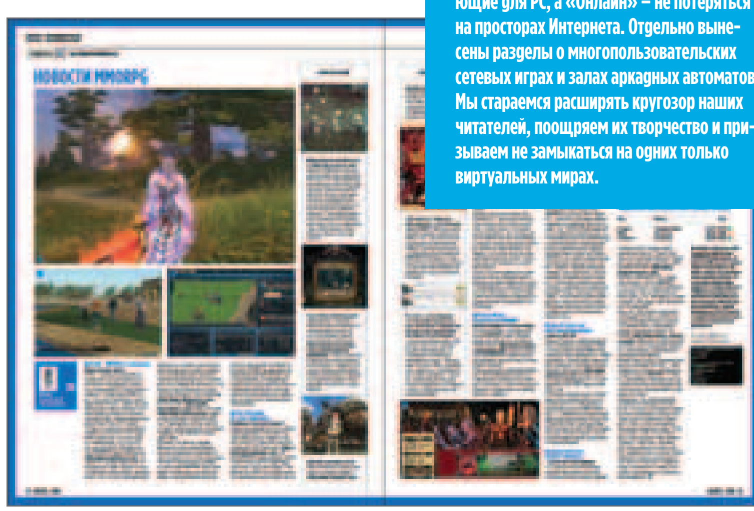

Акелла
RPG
Трудно быть богом
Книга кончилась – история продолжается
Огромный фантастический мир знаменитого романа братьев Стругацких
Необычное сочетание средневековья и технологий будущего
Нелинейный сюжет с 3 альтернативными концовками
Уникальная система ролей
Интересные тексты и диалоги
Более 100 видов оружия и брони
BURUT
www.akella.com
Акелла
РЕКЛАМА
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.Видео
Настроение!

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ









НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.

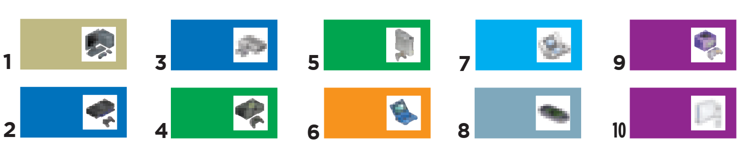
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМО-ТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ
ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Nintendo Wii



Акелла
СТРАТЕГИЯ
GENESIS
RISING
(Gamespot.com)
«Вы вряд ли ожидали морфинг кораблей, которые к тому же могут воровать гены...»
(1 UP.com)
«Уникально и оригинально»
Элементы RPG и adventure в стратегии с тактическим уклоном
Более 20 полностью изменяемых органических кораблей.
Игрок становится не только стратегом, но и генетиком
Дипломатия и торговля в реальном времени
50 видов вооружения и спецспособностей
Потрясающая графика и невиданные спецэффекты
Есть ли во вселенной разумная жизнь, помимо земной? Да. И об этом люди узнают только через 3 тысячи лет. Существуют ли формы жизни, совершеннее человеческой? Нет. Человек - венец творения, что доказали наши биотехнологии. А как вообще зарождалась любая жизнь? Это вы узнаете сами, завоевав Центральную Галактику. Отвыкайте спрашивать и учитесь вырывать ответы силой! Потому что в вашем распоряжении самое разрушительное оружие из когда-либо созданного - «живые» корабли.
DREAMCATCHER
METAMORF
СОЮЗ
М.Видео
Настроение!
ХИТ ZONA
Акелла





Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван Лебедев (ivan.leb@gmail.com); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

Анонс Soul Calibur IV для Xbox 360 и PlayStation 3 лишний раз продемонстрировал, что японские компании пока не определились, на какую консоль делать ставку. А судя по тому, что для Wii готовится эксклюзивная Soul Calibur Legends, Namco Bandai не забывает ни об одной приставке нового поколения. И это неудивительно: Xbox 360 ужасно продается в Японии, PlayStation 3 уступает Xbox 360 во всех остальных странах, а Nintendo Wii все же слишком слаба технически. Напомним, что Soul Calibur II также была мультиплатформенной игрой (PS2/GC/Xbox), а вот третья часть вышла лишь на самой популярной системе того времени – PlayStation 2. Революционных отличий SC IV от файтингов предыдущего поколения ждать не стоит. Как и Virtua Fighter 5 с Dead or Alive 4, новая игра сможет похвастаться лишь улучшенной графикой, новыми персонажами и слегка доработанной системой боя.

Из новостей индустрии самая любопытная (если, конечно, не считать истории с запретом Manhunt 2) касается очередной победы Nintendo. Компания, зарабатывающая деньги на Марио, «карманной» DS и покемонах, сейчас стоит дороже, чем вся корпорация Sony (включая игровое, музыкальное и все остальные подразделения). Конечно, до Microsoft и «Газпрома» ей пока далеко, но в десятку крупнейших в Японии Nintendo уже вошла (наряду с Honda, Toyota и Canon).

Вопреки мнению скептиков, Nintendo DS не превращается в консоль для «случайных» игроков. Заядлым геймерам она готова предложить даже больше, чем любая другая система. В этом смысле показательны два анонса последних двух недель. Sega объявила, что готовит проект под рабочим названием Sonic RPG – ролевую игру (!) в мире ежика Соника. Она выйдет только на Nintendo DS (!!), и занимается ей… канадская студия BioWare (!!!), которую мы хорошо знаем по Baldur's Gate и Neverwinter Nights. А Konami делает Contra 4 – тоже исключительно для Nintendo DS. Это первое прямое продолжение оригинального сериала Contra, закончившегося на Contra III: The Alien War. Первые скриншоты убивают наповал любого, кто застал времена NES и SNES. Красивейшая двухмерная графика и классический геймплей – разве что на двух экранах сразу (примерно как в Sonic DS).

Еще одно веяние последнего года – массовая миграция стратегий (и пошаговых, и в реальном времени) на консоли. Началось это, пожалуй, с выхода The Battle for Middle-earth II на Xbox 360. Теперь до Xbox 360 добралась Command & Conquer 3: Tiberium Wars, и на днях стало известно, что ее примеру последовала World in Conflict. Для Nintendo DS переделываются и Age of Empires, и Europa Universalis. А недавно была анонсирована новая стратегия в мире Warhammer 40.000 для DS и PSP – Warhammer 40.000: Squad Command.

И, наконец, самая главная новость для владельцев PSP: девочка-ниндзя Юффи из Final Fantasy VII была замечена на скриншотах Crisis Core: Final Fantasy VII! Сама игра должна выйти в Японии 13 сентября, а потом – когда-нибудь – в США и Европе.




MONSTER
MADNESS
BATTLE FOR SUBURBIA
СВИРЕПАЯ МЕРТВЕЧИНА
ARTIFICIAL STUDIOS
SOUTHPEAK GAMES
РЕКЛАМА
ЗАК - ТИПИЧНЫЙ «БОТАНИК»
ЭНДИ - ТИПИЧНЫЙ «РАЗДОЛБАЙ»
КАК ТИПИЧНО, ЧТО ОНИ ТАК РАЗЛИЧНЫ...
НО КОЕ-ЧЕМ ЭТИ ЧЕТВЕРО ПОХОЖИ: ОНИ - ЕДИНСТВЕННЫЕ ЛЮДИ В ГОРОДЕ
ОБЕЗУМЕВШИХ МОНСТРОВ!
КЭРРИ - ТИПИЧНАЯ НЕФОРМАЛКА
ДЖЕННИФЕР - ТИПИЧНАЯ НЕДОТРОГА
© 2007 SouthPeak Interactive LLC. All rights reserved. "SouthPeak", "SouthPeak Interactive" and the SouthPeak Interactive logo are registered trademarks, and "Monster Madness: Battle for Suburbia", "SouthPeak Games", and the SouthPeak Games logo are trademarks, of SouthPeak Interactive LLC in the USA, and are or may be trademarks of SouthPeak Interactive LLC in other countries. "Artificial Studios" and the Artificial Studios logo are trademarks of Artificial Studios Inc. in the USA, and are or may be trademarks of Artificial Studios Inc. in other countries. Other trademarks are the sole property of their respective owners.
© 2007 ООО "Акелла"
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.Видео
Настроение!
www.akella.com
Акелла

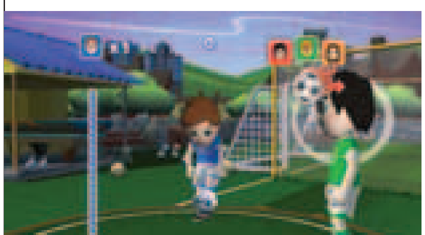
КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

МИНИ-ФУТБОЛ С MII-ФУТБОЛИСТАМИ

В FIFA SOCCER 08 ДЛЯ WII БУДЕТ ИГРАТЬ МИНИ-РОНАЛЬДИНЬО.

Если упомянутая ранее Pro Evolution Soccer 2008 возлагает надежды на искусственный интеллект, то FIFA 08 в ее Wii-инкарнации не брезгует юмором и будет поддерживать Mii-аватары. Схлестнуться в бескомпромиссном поединке игрокам предстоит с маленьким, но от этого не менее удаленьким Роналдиньо в специальном режиме. Для тренировки широкого набора тактических приемов с Wii-mote предусмотрено 30 обучающих уроков. Победив в серии мини-игр, геймеры смогут управлять знаменитым бразильцем.



МЕЧ-КЛАДЕНЕЦ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

SOUL CALIBUR IV ВЫЙДЕТ ДЛЯ X360 И PS3 В 2008 ГОДУ.

Компания Namco Bandai официально подтвердила разработку Soul Calibur IV для Xbox 360 и PlayStation 3. Продолжение культового файтинга выйдет в следующем году, обещаны новая боевая система, улучшенный интеллект противников, интерактивные арены и дополнительные игровые режимы. Преемственность игре обеспечат старые знакомцы (пока нам показали Тиру, Таки, Айви, Зигфрида, Найтмера и Мицуруги), хотя без новых лиц, разумеется, не обойдется. Ближайшее же явление меча-душегуба народу в боевике Soul Calibur: Legends для Wii намечено на конец этого года.

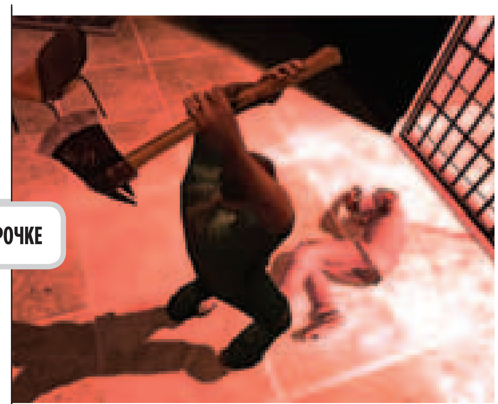
ГОТИКА – НАСЛЕДИЕ ПРОШЛОГО

PIRANHA BYTES РАБОТАЕТ НАД СОВЕРШЕННО НОВЫМ ПРОЕКТОМ.

Так и не сумевшая договориться с издательством JoWooD о будущем сериала Gothic немецкая студия Piranha Bytes спустя месяц после разрыва отношений нашла нового партнера. Им стала компания Deep Silver, со-издававшая Gothic 3 в Европе. Вместе они планируют заняться новым проектом, который к «готическому» сериалу никакого отношения не имеет, за исключением неких «ноу-хау» и полученного при работе над Gothic опыта.

Recoil Games под чутким руководством одного из основателей Remedy (Max Payne) на третьей версии движка Unreal ведет разработку научно-фантастического шутера от первого лица Earth No More о пренеприятных последствиях экологической катастрофы. Бороться с мутантами игрокам предстоит в 2009 году на PC, PS3 и Xbox 360.

Нелегкие, но нескучные будни служащих из сериала The Office получат игровое воплощение этой осенью на PC, DS и PSP силами компании MumboJumbo. Роднить игру с оригиналом будут избранные фрагменты из телешоу и внешне похожие на актеров персонажи, возможно – юмор, благодаря которому The Office получил «Эмми» и «Золотой глобус».





ОХОТА НА ЛЮДЕЙ ОБЪЯВЛЕНА ВНЕ ЗАКОНА

MANHUNT 2 ОТЛОЖЕНА НА НЕОПРЕДЕЛЕННЫЙ СРОК.

Случилось то, что назревало уже довольно давно, – эксперименты студии Rockstar Games и издательства Take-Two по установлению пределов допустимого обществом в играх этот предел выявили. После краткой, но удивительно согласованной череды ограничительно-запретительных решений по всему миру выход экшн-хоррора Manhunt 2 для PlayStation 2, PSP и Wii, который был намечен на июль, отложен на неопределенный срок. Возможно, проект видоизменят, убрав душераздирающие подробности. Возможно, мы уже никогда не увидим его на прилавках.

Все началось с того, что продолжению изрядно потрепанного поборникам игровой нравственности оригинала отказалась давать рейтинг организация BBFC. По сути, это подразумевало запрет продаж на территории островного государства. Через несколько дней ему выдали «черную метку» и в Ирландии, где, как и в Соединенном Королевстве, посчитали, что высокий уровень насилия – «вещь в себе», сюжетом не оправдан и чуть ли не поощряет садизм. Несмотря на возражения Rockstar, что игра создается для поклонников триллеров, а они – не дети, реальность с вымыслом не спутают (мультфильм Happy Tree Friends и его готовящаяся игроадаптация, например, в этом смысле для малышей куда опаснее), в США она получила от ESRB рейтинг AO, что поставило крест на продажах. Путь ей оказался закрыт даже в магазины «для взрослых», поскольку с таким рейтингом выпускать Manhunt 2 на своих платформах в едином порыве отказались Sony и Nintendo. Также вскоре появилась информация о вероятных запретах игры в Германии, Италии и Австралии. Все это и вынудило Take-Two релиз отменить.

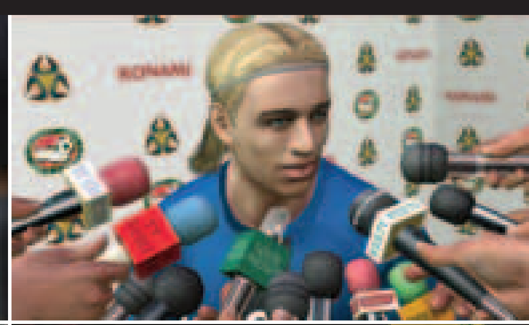
Отметим напоследок, что, судя по первым превью, Manhunt 2 обещала стать не более жестокой, чем «Пила 3», «Хостел» или «Планета Страха», поэтому не исключено, что детище Rockstar «всего лишь» попало под слишком много горячих рук одновременно.

ФУТБОЛЬНАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

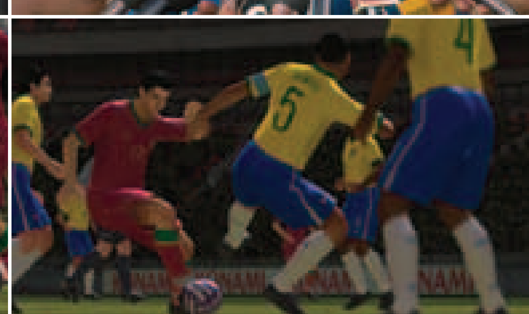
В PRO EVOLUTION SOCCER 2008 ПРОТИВНИКИ ИЗРЯДНО ПОУМНЕЮТ.

Новое воплощение популярных футбольных симуляторов от издательства Konami получило название Pro Evolution Soccer 2008, обзавелось датой релиза (ждать его следует ближайшей осенью), внушительным списком платформ – PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, PSP и DS, а также, по уверениям разработчиков, мощнейшим искусственным интеллектом. Управлять виртуальными бутсами поручено системе Teamvision, которая приспосабливается к тактике игрока, ищет прорехи в обороне и вынуждает постоянно экспериментировать. Улучшен контроль над действиями подопечной команды: например, легко удается выстроить защитные «стенки». Выходящая почти одновременно с FIFA 08 игра в версиях для консолей нового поколения сможет похвастать улучшенными лицевыми анимациями, более реалистичной одеждой (вплоть до следов пота), а также расширенными возможностями режима edit, которым геймеры остались весьма недовольны в прошлогодней версии игры для Xbox 360.











FALLOUT 3: ОСНОВЫ ВЫЖИВАНИЯ

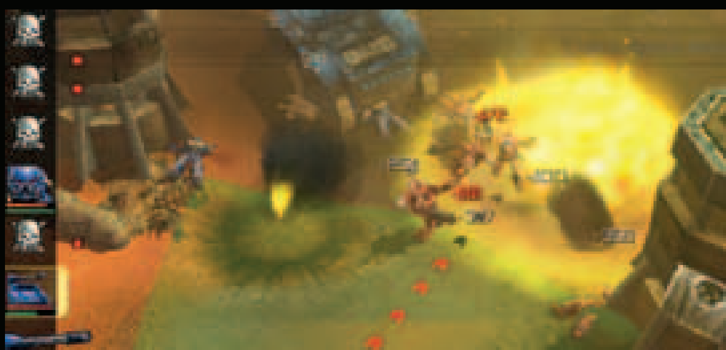
ИТОГИ ПЕРВОЙ ЭКСКУРСИИ В ПОСТЪЯДЕРНЫЙ МИР BETHESDA.

На восточном побережье постъядерной Америки XXIII века из Fallout 3 побывали первые журналисты и вот что они увидели. Проект и впрямь разрабатывается на модифицированном движке Oblivion, а игроку предстоит исследовать руины Вашингтона и его окрестности, по площади немногим уступающие Сиродиилу. Предусмотрен как вид от первого лица, так и от третьего, причем последний будет значительно улучшен. Число неигровых персонажей уменьшится по сравнению с Oblivion с тысяч до сотен, зато существенно повысится их IQ и словарный запас. Действие игры начнется в Убежище 101 в 2277 году, где пройдут первые годы жизни главного персонажа, который после череды обучающих эпизодов задастся целью отыскать внезапно ушедшего в Пустоши отца. Помогать в поисках будет старый знакомый Pip-Boy: у него хранятся в целости и сохранности карты, фотографии, журнал заданий, данные о герое и его инвентаре, и даже радиоприемник, транслирующий около двадцати лицензированных Bethesda мелодий середины XX века.
Ролевую систему S.P.E.C.I.A.L. разработчики почти не изменили: у персонажа все еще 14 талантов, три из которых – любимые. Особенности теперь появляются в три раза чаще, но и планка уровней замерла на отметке 20. В начале игры все так же можно выбрать несколько уникальных черт. А вот боевая система претерпела значительные метаморфозы и теперь носит имя Vault-tec Assisted Targeting System (V.A.T.S.). Отныне пошаговый бой и бой в реальном времени сосуществуют вместе – нажав на паузу, можно сделать прицельный выстрел (при расчете урона как для противников, так и для самого Избранного учитывается, какая часть тела поражена), используя накапливаемые очки действия, после чего продолжить перестрелку, как в обычном шутере. Самые кровавые моменты схваток будут показываться в slo-mo, а среди доступного арсенала появится, например, портативная ядерная ракетница. Наконец, Bethesda обещает сохранить свободу передвижения и действий, поэтому в игре предусмотрены шпионские уловки, путь дипломата и около десятка различных концовок. Напомним, что релиз намечен на осень 2008 года для PC, Xbox 360 и PS3.

БОЛЬШАЯ ВОЙНА НА МАЛЕНЬКОЙ КОНСОЛИ

АНОНСИРОВАНА СТРАТЕГИЯ В МИРЕ WARHAMMER 40.000 ДЛЯ DS И PSP.

Пока онлайновое воплощение раздираемого неразрешимыми противоречиями мира Warhammer 40.000 находится в разработке, издательство THQ решило популяризовать научно-фэнтезийную вселенную на портативных платформах и анонсировало пошаговую стратегию Warhammer 40.000: Squad Command для DS и PSP. Если о версии игры для DS пока известно лишь, что она в полной мере задействует возможности тачскрина и стилуса, то в PSP-варианте игрока ожидают 13 непростых миссий в одиночной игре и 9 карт для сражений в локальной сети и через Интернет. В каждом поединке смогут принять участие от двух до восьми игроков, при этом благодаря полностью разрушаемому окружению поле битвы каждый раз будет уникальным. Также заявлены свыше 20 «классических» видов оружия из вселенной Warhammer. Выход в свет обеих версий проекта состоится осенью.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

«ЧУЖИХ» ПО ОСЕНИ СЧИТАЮТ



FROZENBYTE ПРОДОЛЖИТ ОТСТРЕЛ ИНОПЛАНЕТЯН НА PC ОСЕНЬЮ. Финская студия Frozenbyte анонсировала Shadowgrounds Survivor (PC), продолжение своего дебютного боевика Shadowgrounds. На сей раз отражать нападение злобных инопланетных засланцев планируется в традициях Alien Shooter: разработчики обещают ролевое развитие персонажей, боевых роботов, орудийные башни и режим Survival, а также сотни разрушаемых объектов. Сочности картинке добавят обновленные спецэффекты, в списке которых, например, теперь есть снежная буря. Релиз проекта запланирован на осень.

ПОСТЪЯДЕРНЫЕ RPG ОПЯТЬ В МОДЕ?



БРАЙАН ФАРГО НАМЕРЕН ВОЗРОДИТЬ WASTELAND. Основатель некогда могучей компании Interplay Брайан Фарго признался, что замыслил вернуть к жизни постъядерный ролевой проект 1986 года выпуска Wasteland. Им одиннадцать лет спустя – уже десять лет назад – вдохновлялись создатели Fallout. На первый взгляд этому и впрямь ничто не мешает. Права на «постапокалиптическую» торговую марку Фарго выкупил еще в 2003 году. Возрожденная его студией inXile entertainment другая ролевая классика, The Bard's Tale, была благосклонно встречена прессой и публикой, а нынешняя суматоха вокруг Fallout 3 поможет несколько сократить расходы на рекламу.

ОСЕННИЙ ПРИЗЫВ

KOEI СОБЕРЕТ ВМЕСТЕ ВОИНОВ ИЗ ДВУХ ИГРОВСЕЛЕННЫХ. Издательство Koei анонсировало для Xbox 360 и PS2 экшн от третьего лица Warriors Orochi, который соединит две игровые вселенные, Dynasty Warriors и Samurai Warriors, в свое время вдохновленные Romance of the Three Kingdoms от Koei. 77 легендарным генералам древнего Китая и Японии предстоит сразиться с общим неприятелем, объединяясь в отряды по трое. Ударной шинковке вражеских полчищ будет способствовать обновленная система ковки оружия. Что из этого выйдет, жители Северной Америки узнают после18 сентября, европейцы – после 31 октября.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Valve Software назначила очередную «финальную» дату свидания с Элис и ее кавалером с монтировкой – «оранжевый комплект» из Half-Life 2: Episode Two, командного шутера Team Fortress 2 и паззла Portal, а также оригинальной Half-Life 2 и ее первого дополнения поступят в продажу для PS3, X360 и PC 9 октября.

Вслед за выходом в свет автогонок FlatOut: Ultimate Carnage для Xbox 360 в Европе издательство Empire Interactive объявило о выпуске версии для PC осенью, одновременно с релизом проекта для новопоколенной консоли Microsoft в США.





ЧУДАКИ ОТЫГРАЮТСЯ

ОСЕНЬЮ БЕСШАБАШНЫЕ ТРЮКАЧИ ЗАГЛЯНУТ НА PSP, DS И PS2.

Калифорнийское издательство Red Mile не без участия компании MTV Games официально анонсировало Jackass: The Game, игровое воплощение популярного телевизионного шоу и фильмов «Чудаки» для PlayStation 2, DS и PSP. «Обычно мы особо подчеркиваем: не пытайтесь повторить это дома, – заявляет ведущий «Чудаков» Джонни Ноксвилль, – но пусть это станет единственным исключением из правила». Приколы и трюки, выходящие за всякие рамки разумного, доброго и вечного, игрокам предложат выполнить более чем в 35 сценариях, среди которых – в прямом смысле слова зубодробительные полеты в мусорных баках с холма в Сан-Франциско (необходимо одновременно увертываться от машин!) и поездки на гольф-карте в лучших традициях Carmageddon. Ведущая разработку студия Sidhe Interactive создала виртуальные копии всех главных звезд целлулоидного оригинала – самого Ноксвилля, Стива О., Бэма Марджеры и многих других. За опасные для жизни чудачества виртуальным протеже придется расплачиваться травмами разной степени тяжести: от ушибов до переломов рук, ног и разрыва селезенки. Чем больше хаоса посеет на своем пути игрок, тем более щедро будет вознагражден. Убедительность происходящего на экране усилит «тряпочная» анимация тел и физика, приближенная к реальности. В мультиплеере, как обещают в Sidhe Interactive, испытания станут еще веселее и, скорее всего, больнее. Обладатели PSP также получат доступ к открываемым по мере прохождения роликам из телешоу, а желающие смогут записать и посмотреть повторы «подвигов», после чего обмениваться ими с другими геймерами. Беспредел с улыбкой на лице начнется этой осенью.

HALO 3 ОБРЕЧЕНА НА ЛЮБОВЬ

БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРЫ СТАВИТ РЕКОРДЫ, ЧИСЛО ТОВАРОВ ПОД МАРКОЙ HALO РАСТЕТ.

Открытое бета-тестирование футуристического шутера Halo 3 завершилось, и разработчики из студии Bungie решили подвести итоги. Всего за месяц тестирования к новинке приобщились 820 тыс. игроков, которые с Xbox Live скачали суммарно 350 терабайт данных, записали 580 тыс. роликов с самыми захватывающими эпизодами и вместе наиграли 12 млн часов – а это, к слову, целых 1400 лет непрерывной игры.

Чтобы до выхода проекта в свет 25 сентября интерес к космическим пехотинцам не угас, помимо новой «вирусной» рекламной кампании Microsoft готовит ограниченную серию контроллеров для Xbox 360. Отличаться от обычных они будут иллюстрациями по мотивам Halo и поставляющейся в комплекте беспроводной головной гарнитурой, достойной самого Мастера Чифа. Тематический контроллер обойдется поклонникам в $60 и поступит в продажу 4 сентября.

Рисунки выполнит известный комиксист и бизнесмен Тодд МакФарлейн, который увлекается изготовлением игрушек, в том числе по Soul Calibur 2 и Metal Gear Solid. Его компания McFarlane Toys также не осталась в стороне от большого «халоидного» пирога и весной следующего года намерена выпустить соответствующую коллекцию: миниатюрного Мастера Чифа, в скелете которого будет 18 сочленений, снайпера, полководца, гида и пехотинцев в комплекте 2-в-1, а также три средства передвижения.

Если и этого для счастья покажется мало, второго октября в продажу поступит роман Halo: Contact Harvest от Джозефа Стейтена, а в будущем книги и прочие сопутствующие бренду таких космических масштабов товары будет выпускать компания Fox.



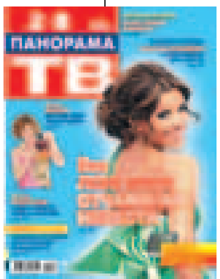



X·METAL
Music
6.95 мм



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

«ПАНОРАМА ТВ» – ТЕЛЕГИД ДЛЯ ГЕЙМЕРА



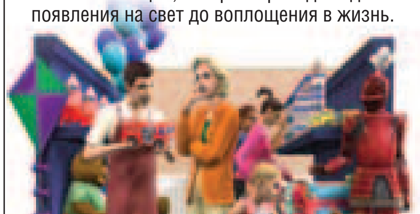
НОВОСТИ ИЗ «СТРАНЫ ИГР» ПОЯВЯТСЯ В «ПАНОРАМЕ ТВ».
«Страна Игр» начинает сотрудничество с журналом «Панорама ТВ»: отныне в каждом его номере будут печататься избранные обзоры на новые игры и интересные новости из нашего издания. Что примечательно: публиковаться они будут до поступления нового номера «СИ» в продажу. Помимо них в «Панораме ТВ» вы найдете информационные и развлекательные материалы о телевидении и кино, а также программу телепередач на неделю.
Приобрести журнал можно в Волгограде, Екатеринбурге, Казани, Нижнем Новгороде, Новосибирске, Перми, Омске, Ростове-на-Дону, Самаре, Уфе и Челябинске.

NINTENDO ДЫШИТ В ЗАТЫЛОК SONY

АКЦИИ «БОЛЬШОЙ N» РАСТУТ РЕКОРДНЫМИ ТЕМПАМИ.
В цене растут акции и Sony, и Nintendo, однако если у первой они за последние три года выросли на 72%, то у второй, благодаря успехам Wii и DS, – на целых 300%. При этом на бирже Nikkei уже отмечен случай, когда цена одной акции Nintendo превысила 45.3 тыс. йен (ок. $367), а общая стоимость «Фабрики Марио», таким образом, достигла 6.57 млрд йен ($53 млрд), что даже несколько выше 6.48 млрд йен ($52 млрд.) всей корпорации Sony. Аналитик Хироси Камиде из японской KBC Securities уже не стесняясь называет Nintendo «лидером рынка во всем, чем она занимается» и, судя по всему, Марио скоро окончательно перетянет канат на свою сторону.

EA БОРЕТСЯ С БЮРОКРАТИЕЙ

БЛАГОДАРЯ РЕСТРУКТУРИЗАЦИИ ИГРЫ НАЧНУТ ВЫХОДИТЬ ЧАЩЕ.
Крупнейший независимый издатель Electronic Arts предпочел не тянуть с необходимой встряской корпоративного организма на манер Take-Two, а устроить ее уже сейчас, пока с финансами все в порядке. Так, к EA Games и EA Sports добавились два новых подразделения – EA Casual Entertainment и The Sims, которые обзавелись собственными отделами исследований и выпуска игр. Также появились два новых управленческих подразделения, Global Publishing и Central Development Services. Цель реструктуризации – снизить (а вовсе не увеличить, как можно подумать) число инстанций, которые проходит идея от появления на свет до воплощения в жизнь.



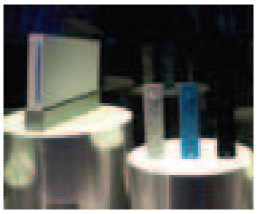
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

К 2011 году видеоигровая индустрия достигнет объема в 48.9 млрд долларов, полагают аналитики PriceWaterhouseCoopers, а игорным законодателем мод станет Азия, где ежегодные траты на игры составят $18.8 млрд. Рынок приставочных проектов (в том числе и для портативных консолей) с нынешних $6.5 млрд через пять лет вырастет до $7.9 млрд, а вот сегменту PC предстоит уменьшиться с $969 млн до $840 млн . Внутриигровой же рекламе аналитики уготовили стремительный взлет более чем в 10 раз, с $80 млн в прошлом году до $950 млн в 2011-м.

На посвященном кино сайте Legendary Pictures среди картин, над которыми сейчас ведется работа, помимо World of Warcraft появилась и Diablo. Над сценарием экранизации, по неофициальным данным, работает автор сценария Gears of War, Prey и Duke Nukem Forever Гэри Уитта.



ЗАМКНУТЫЙ КРУГ В СТИЛЕ NEXT-GEN



SCREEN DIGEST ОБЕЩАЕТ КОНСОЛЬНОЕ ЗАТИШЬЕ ПЕРЕД БУРЕЙ.

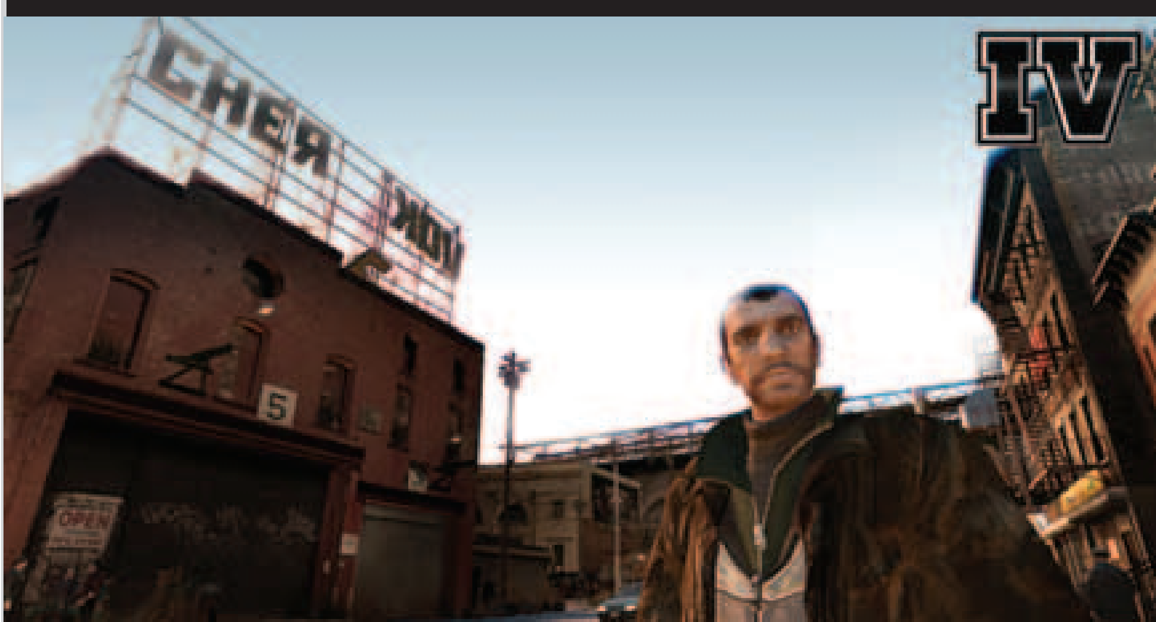
Аналитики компании Screen Digest пришли к выводу, что производство консолей нового поколения в некотором роде столкнулось с синдромом курицы и яйца – для роста числа проданных консолей нужны новые крупные проекты, а с ними разработчики не спешат, поскольку аудитория консолей еще недостаточно велика, чтобы наверняка окупить затраты на разработку.
По мнению аналитиков, бренд Xbox 360 слишком сильно ассоциируется с мужчинами вообще и шутерами в частности, что приведет к замыканию платформы на небольшом числе жанров и хардкорных геймерах. Хотя пока по части тестотерона у Microsoft все в порядке – ажиотаж вокруг Halo 3 и Bioshock тому свидетельство – долгосрочные успехи консоли находятся под большим вопросом, а продажи в Европе так и вовсе, как кажется британцам, дошли до предела возможностей. До громких релизов в конце года X360 остается возлагать надежду лишь на быстрорастущий каталог небольших игр для Xbox Live.
Не все безоблачно и для Wii, считает Screen Digest, поскольку взятый блицкригом «казуальный» рынок Nintendo может и не удержать из-за стремительно устаревающей технологической базы. Впрочем, компания энергично привлекает сторонних издателей, таких как EA, Ubisoft и Disney, да и 40% подключенных к всемирной Сети владельцев консоли, постоянно обновляемый на Virtual Console каталог старых игр (их скачали уже 4.7 млн. раз) и многочисленные возможности для онлайновых проектов (первая ласточка – Mario Strikers) никаких шансов расслабиться конкурентам не дают.
А вот уценка PlayStation 3 еще до конца года неизбежна, полагают аналитики, даже несмотря на перешагнувшие за 1 млн экз. европейские продажи. Хотя в среднесрочной перспективе именно PS3 в Screen Digit приписывают роль лидера консольной гонки, пока хитовые игры задерживаются, Sony, как и всех, будут выручать онлайновые сервисы.

ЛИБЕРТИ-СИТИ ДЛЯ ИЗБРАННЫХ

«ЭПИЗОДЫ» GTA IV ВЫЙДУТ В 2008-М ТОЛЬКО ДЛЯ X360.

Еще в прошлом мае, одновременно с неожиданным объявлением об одновременном выходе GTA IV на PS3 и Xbox 360, Microsoft и Rockstar договорились о выпуске скачиваемых дополнений для Xbox Live. Теперь же на выступлении перед инвесторами Take-Two Лени Голдштайн, свеженазначенный финансовый директор погрязшей во всевозможных проблемах компании, огласил сумму сделки: за два Live-эпизода издательство получит от Microsoft 50 млн долларов. Первый эпизод увидит свет в марте 2008-го, второй – позже в том же финансовом году.

В будущем потихоньку слезать с GTA-иглы издатель намерен при помощи игр для платформ Wii и DS, а пока что Take-Two проводит всестороннюю реорганизацию. Так, например, уже закрыты нью-йоркские офисы лейбла 2K Games: часть сотрудников уволена, часть переедет на западное побережье. По неофициальным данным, под сокращение скоро попадет и большинство менеджеров в Стором Свете. Если не помогут даже столь радикальные меры, Take-Two, возможно, расстанется с производящей игровые аксессуары фирмой Joytech.





ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ?

ID SOFTWARE ПРЕДСТАВИЛА СВОЙ НОВЫЙ ДВИЖОК TECH 5.

На конференции Apple's Worldwide Developers Conference 2007 основатель и технический директор id Software Джон Кармак представил публике новый движок Tech 5 для PC, Mac, PS3 и X360, над которым компания трудилась последние несколько лет. В рекламном видеоролике в мельчайших подробностях была показана гоночная трасса в пустыне. По словам Кармака, новая технология позволит девелоперам забыть об ограничениях на размер текстур (текстуры для той же трассы заняли 20 Гб) и даст возможность попиксельно редактировать хоть весь игровой мир сразу. Геймерам же обещаны уходящие за горизонт неповторимые и неповторяющиеся ландшафты, которые движок отрисует столь же непринужденно, как и убранство закрытых помещений. Сколько дисков потребуется для игр с безграничными текстурами, пока не уточняется. Подробнее о новой технологии id Software расскажет на E3 Media & Business Summit.

«ОНИ ДОСТУПНЫ И ПОНЯТНЫ ВСЕМ»

Gartner insight for the connected world

АНАЛИТИКИ GARTNER РИСУЮТ ИГРАМ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ РАДУЖНЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ.

Аналитикам компании Gartner будущее мобильного сегмента игровой индустрии видится практически безоблачным: если в 2006 году объем продаж в нем, по их оценкам, составил 2.9 млрд долларов, то в году текущем он почти удвоится до $4.3 млрд, а к 2011 достигнет немалой отметки в $9.6 млрд.

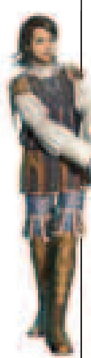
Причинами столь стремительного роста являются как широкое распространение самих мобильных телефонов, так и общенародный характер большинства игр на них. Такого сочетания доступности платформы (особенно на развивающихся рынках) и легкости освоения геймплея никогда не достичь ни консолям, ни PC, а это значит, что потенциал роста у мобильных проектов куда как выше. Аналитики пророчат, что, вероятнее всего, игры превзойдут рыночные достижения мобильного телевидения и «взрослых» служб, но потягаться с таким истинно массовым явлением, как мобильная музыка, все же не смогут.

Аналитики предполагают, что в Северной Америке объем мобильной игровой индустрии в этом году составит $716.9 млн, а через четыре года увеличится до $1.7 млрд. В Азии темпы роста ожидаются схожие, с $1.8 млрд до $4.6 млрд. В Западной Европе же ожидается самый незначительный рост, с $1.5 млрд в 2007 году до $2 млрд в 2011 году.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

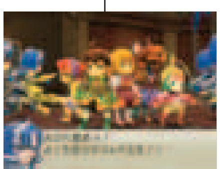
КТО ВОЗГЛАВИТ ОТРЯД ОСВОБОДИТЕЛЕЙ ДАЛМАСКИ?



В FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM ПОЯВЯТСЯ НОВЫЕ ИГРАБЕЛЬНЫЕ ГЕРОИ.

В обновленной версии FF XII для PS2 аркадийский принц Ларса, скорей всего, лишится бесконечного запаса снадобий, которыми он так щедро потчевал временных спутников. И его, и телохранителя принцессы Эш, Восслера, превратят из «гостевых» персонажей в полноправных бойцов, снабдив всем необходимым: настраиваемыми «гамбитами», возможностью быть лидером команды и собственным набором оружия. Повлияет ли это на сюжет, пока не уточняется.

КАЖДОЙ ИГРЕ – ПО DS LITE!



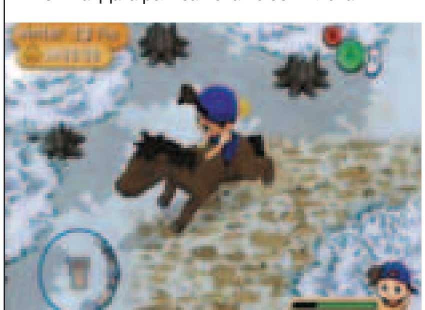
SQUARE ENIX ГОТОВИТ КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES.

Свиньи-копилки трепещут в ужасе: Square Enix собирается переплюнуть все остальные компании по количеству тематических DS с символикой ее игр. В предыдущем номере «СИ» мы сообщали о коллекционном комплекте Subarashiki Kono Sekai, в марте такой чести удостоилось японское издание Final Fantasy XII: Revenant Wings. Не обделили в компании и выходящую в августе Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates: чтобы запустить ее на идеологически выдержанном «двухэкраннике» с витражной иллюстрацией, покупателям придется выложить 21840 иен ($178).

НОВАЯ СТАРАЯ HARVEST MOON

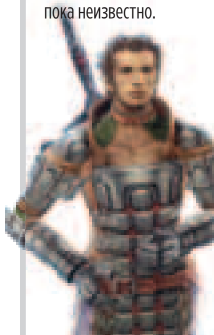
БУДЕТ ЛИ HARVEST MOON: MAGICAL MELODY ДЛЯ WII ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ ДЛЯ GAMECUBE?

Сайт издательства Rising Star, которое занимается распространением проектов от Marvelous Interactive в Европе, пополнился официальной страничкой Harvest Moon: Magical Melody для Wii, римейка оригинальной игры для GameCube (в Старом Свете, к слову, она пока не выходила). Впрочем, любителям вскапывать виртуальные грядки рано радоваться и готовиться к страде. Интерфейс на опубликованных скриншотах заточен под контроллер GameCube, а не Wiimote. То ли в Rising Star еще не сделали скриншоты с Wii-версии, то ли переделка и впрямь ничем не отличается от прототипа. Дата релиза пока не объявлена.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Стратегическая RPG Luminous Arc для DS обзавелась точной датой релиза: в Штатах ее следует ждать к 14 августа. Когда игру увидят европейцы, пока неизвестно.





СОНИК СТАНЕТ ДЖЕДАЕМ ЗАОЧНО

РАЗРАБОТКОЙ RPG О СОНИКЕ ЗАЙМЕТСЯ BIOWARE.

Компания Bioware пока не разрабатывала игры для «карманных» консолей, а сверхзвуковой еж Соник еще ни разу не становился звездой ролевого проекта, в отличие от своего извечного конкурента Марио, который еще в 1996 году обзавелся Super Mario RPG от тогдашней Square. Тем не менее, осваивая новые горизонты талисману Sega и творцам Star Wars: KOTOR предстоит вместе: Bioware поручено создать RPG о Сонике исключительно для DS. Подробности, равно как и окончательное название пока не разглашаются, релиз игры намечен на 2008 год. Исполнительный директор студии, Рэй Музыка, поспешил убедить публику, что не едиными Baldur's Gate и Neverwinter Nights грезят его сотрудники, и пообещал, что шарма у ежа только прибавится, а приключения будут совершенно не похожи на предыдущие. Добавим, что это не первый необычный творческий альянс Sega в этом году: ранее было объявлено, что совместно с Nintendo компания выпустит игру Mario & Sonic at the Olympic Games для Wii и DS.

ВЗЯТКИ И БАРЫЖНИЧЕСТВО – ЧЕМ НЕ ТЕМА ДЛЯ RPG?



NINTENDO ОКОНЧАТЕЛЬНО ПОДТВЕРДИЛА ЕВРОПЕЙСКИЙ РЕЛИЗ FRESHLY PICKED – TINGLE'S ROSY RUPEELAND ДЛЯ DS.

Компания Nintendo долго не решалась познакомить западную аудиторию с RPG о приключениях Тингла – жадного до денег второстепенного персонажа из сериала Zelda. Все было не в его пользу: и солидный для героя возраст (как-никак 35 лет!), и пивное брюшко, и нездоровое увлечение феями вплоть до щеголяния в зеленом трико. Тем не менее, после долгих злоключений и заверений самого Эйдзи Аонумы, что такое непотребство иностранцам ни под каким соусом не покажут, проект с игривым названием Freshly Picked – Tingle's Rosy Rupeeland для DS появится в Европе в третьем квартале этого года.

В игре Тинглу предстоит предаваться любимым развлечениям: бегать в трико, которое, как выяснится, ему послал свыше бог денег, и собирать монеты. Правда, не просто ради обогащения, а чтобы выстроить башню-лестницу в рай, где можно целыми днями валяться на пляжу и ничего не делать. Наживаться предлагается как за счет охоты на монстров, так и торговли, причем система взяточничества в Tingle RPG продумана едва ли не лучше, чем бои. Более того, валюта настолько жизненно важна для Тингла, что заменяет привычную «линейку здоровья» – без туго набитого кошелька герой вмиг падает замертво.



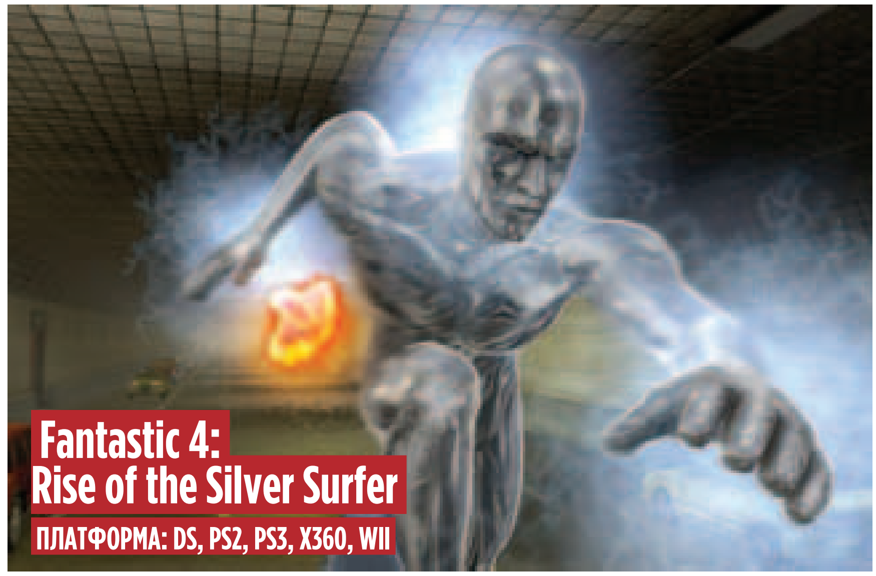


Процессор Intel® Core ™ 2 Duo T5600
Беспроводная сеть WiFi
Привод DVD-RW
Гарантия 3 года
intel
Centrino Duo
Core 2 Duo inside
Развлечения
Восторг
Где угодно

Хит-Парады

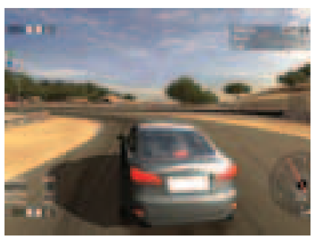
САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Хит-парады этого номера вряд ли кого-то удивят; все новинки на сей раз весьма предсказуемы. И появление «Серебряного Серфера» на второй строчке в британском чарте (ждем его через номер-другой и в российской «горячей десятке), и третье место у долгостроя DiRT стоило ожидать.
В Японии также лишь две новинки, заслуживающие внимания. Eternal Sonata (она же Trusty Bell: Chopins Dream) хоть и продалась довольно небольшим для JRPG тиражом, но все равно обошла Ninja Gaiden Sigma, главную PS3-новинку.
Наконец, наблюдения за продажами «железа» в Европе приводят к любопытному выводу: ни в одной из важных для издателей стран (Великобритания, Франция, Италия, Испания, Германия, скандинавские страны) спрос на PS3 не превышает спроса на любую другую консоль; иными словами, из пяти консолей пришедшего поколения PS3 продается хуже всех. Во всех важных регионах. В остальных же ситуация чуть иная, и PS3 (пусть и по небольшим продажам) может тягаться с Xbox 360 и даже Wii. Кажется, тут будет уместен комментарий о загадочной русской душе.



Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer
ПЛАТФОРМА: DS, PS2, PS3, X360, WII

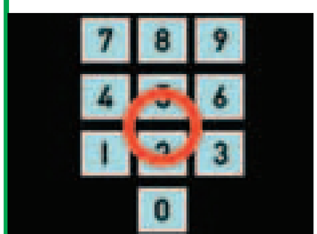
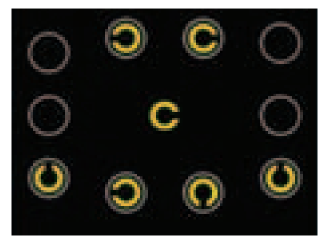
Европейский хит-парад

1	Forza Motorsport 2	Microsoft
2	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take Two
3	Colin McRae: Dirt	Codemasters
4	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney
5	Wii Play	Nintendo
6	Spider-Man 3	Activision
7	Tomb Raider: Anniversary	Eidos
8	Dr. Kawashima's Bran Training	Nintendo
9	Pro Evolution Soccer 6	Konami
10	Cooking Mana	505 Game Street

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии

1	Practice by Observing: DS Observation Training	Nintendo	DS
2	Trusty Bell: Chopin's Dream	Namco Bandai	X360
3	Ninja Gaiden Sigma	Tecmo	PS3
4	Wii Sports	Nintendo	Wii
5	More Brain Training from Dr Kawashima: How Old Is Your Brain?	Nintendo	DS
6	Wii Play	Nintendo	Wii
7	New Super Marios Bros.	Nintendo	DS
8	More English Training for Adults	Nintendo	DS
9	Osu! Tatakae! Ouendan 2	Nintendo	DS
10	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

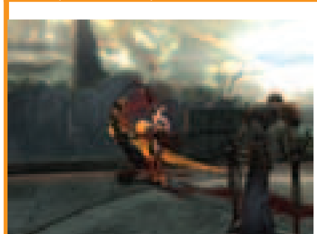
Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

- игра поднялась в хит-параде
- игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

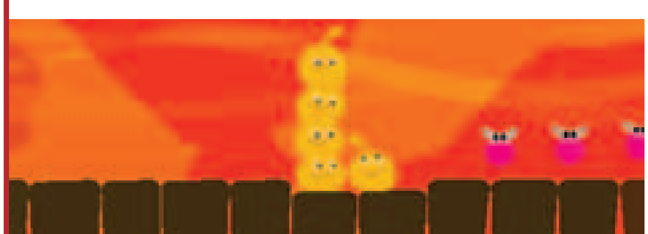
PS2 (GamePark)




1	God of War II (русская версия)
2	Gran Turismo 4
3	Black
4	God of War
5	Tekken 5
6	Killzone (русская версия)
7	Пираты Карибского моря: На краю света
8	Mortal Kombat Armageddon
9	Pro Evolution Soccer 6
10	Resident Evil 4

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

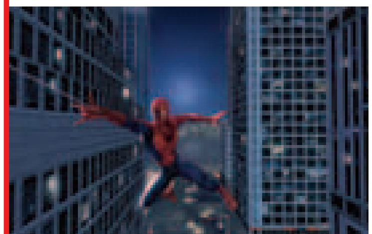
PSP (GamePark)



1	LocoRoco (русская версия)
2	Tekken: Dark Resurrection
3	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
4	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
5	Daxter
6	Call of Duty: Roads to Victory
7	Grand Theft Auto: Vice City Stories
8	Pursuit Force
9	Killzone: Освобождение
10	Ratchet & Clank: Size Matters

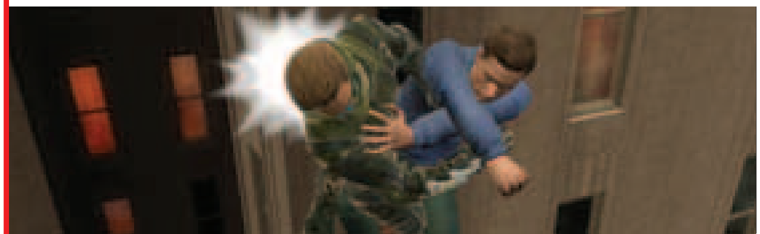
КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



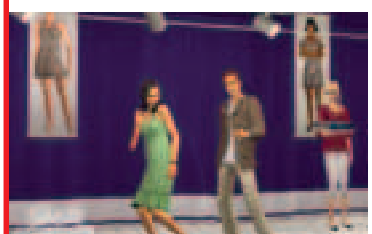

1. Spider-Man 3
2. God of War II (русская версия)
3. Пираты Карибского моря: На краю света
4. Tekken 5
5. Killzone
6. God of War
7. Black
8. Gran Turismo 4
9. Grand Theft Auto: San Andreas
10. FIFA 07

Xbox 360



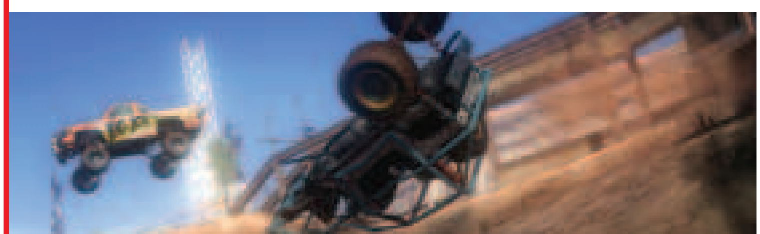
1. Spider-Man 3
2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
3. Call of Duty 3
4. Dead Rising
5. Pirates of the Caribbean: At World's End
6. Lost Planet
7. Burnout Revenge
8. F.E.A.R.
9. NBA Street Homecourt
10. The Elder Scrolls IV: Oblivion

PC (Box)



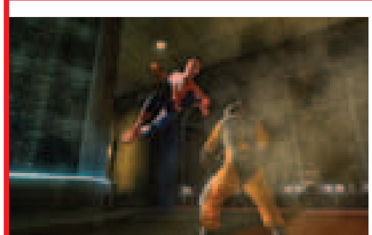
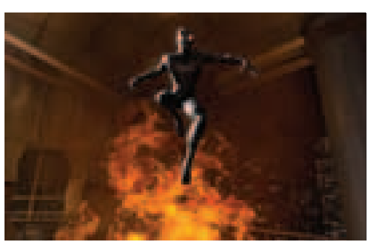

1. The Sims 2: Каталог – Стиль H&M
2. The Sims 2: Времена года
3. Пираты Карибского моря: На краю света
4. The Sims 2: Питомцы
5. Command & Conquer 3: Tiberium Wars (русская версия)
6. World of Warcraft
7. The Sims 2 (русская версия)
8. World of Warcraft: The Burning Crusade
9. The Sims 2: Ночная жизнь
10. The Sims 2: Каталог – Торжества

PS3



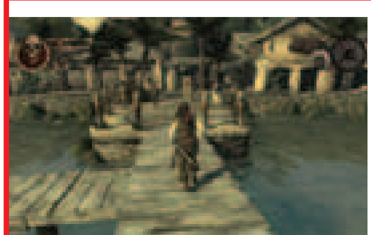
1. MotorStorm
2. Call of Duty 3
3. Resistance: Fall of Man
4. Def Jam: Icon
5. Virtua Fighter 5
6. Need for Speed Carbon
7. Spider-Man 3 Collector's Edition
8. Virtua Tennis 3
9. Fight Night Round 3
10. Full Auto 2: Battlelines

PC (Jewel)

1. Человек-паук 3
2. Tomb Raider: Anniversary
3. Пираты Карибского моря: На краю света
4. Test Drive Unlimited
5. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
6. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
7. Hitman: Контракты
8. Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
9. TMNT: Черепашки ниндзя
10. Стильная штучка. Наденьте это немедленно!

Nintendo




1. Pirates of the Caribbean: At World's End (Wii)
2. Rayman Raving Rabbids (Wii)
3. Far Cry Vengeance (Wii)
4. Spider-Man (Wii)
5. Sonic and the Secret Rings (Wii)
6. SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab (Wii)
7. Call of Duty 3 (Wii)
8. Wario Ware: Smooth Moves (Wii)
9. Excite Truck (Wii)
10. The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)

PSP

1. Tekken: Dark Resurrection
2. Grand Theft Auto: Vice City Stories
3. Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
4. Ratchet & Clank: Size Matters
5. Burnout Dominator
6. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
7. Harry Potter and the Goblet of Fire
8. Need for Speed Carbon: Own the City
9. UEFA Champions League 2006-2007
10. Shrek Smash n'Crash Racing

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

METAL GEAR GUNS OF THE



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3

ЖАНР:
action-adventure.stealth

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Konami

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»

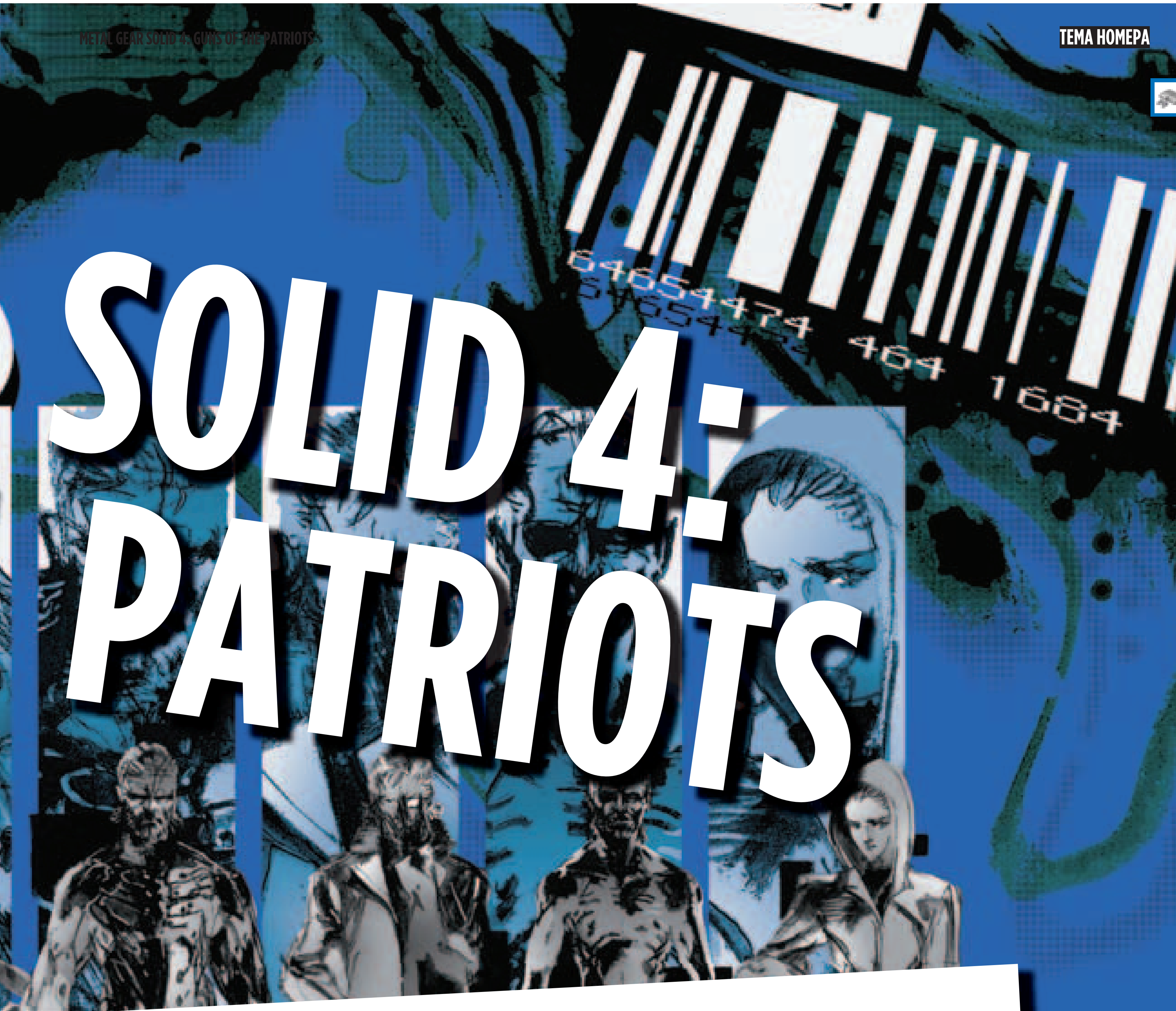
РАЗРАБОТЧИК:
Kojima Productions

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено

ДАТА ВЫХОДА:
2007 год

ОНЛАЙН:
http://www.konami.jp/kojima_pro

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

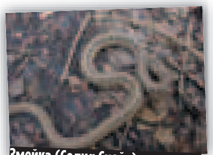


SOLID 4: PATRIOTS

Слышали мы эти сказочки. Мол, Snake Eater завершит трилогию Metal Gear Solid, и Хидео Кодзима, гениальный создатель сериала, займется другими разработками. Как бы не так. Геймеры должны были научиться не верить хитрому японцу уже после инцидента с Metal Gear Solid 2, когда вдруг выяснилось, что вышедшая игра оказалась вовсе не такой, как мы думали. И главным героем стал не опытный шпион Снейк, а молодой блондин Райден, «нытик и паникер». Вспомнишь об этом досадном случае, и не хочется даже писать про Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Какой бы удивительной она ни была, нас все равно обманут, обведут вокруг пальца и подсунут что-то совсем иное, что-то неожиданное и оттого еще более увлекательное.

Неужели старый Снейк вправду покончит с собой, как это показывали в пятнадцатиминутном трейлере с E3? И какая роль отведена молодому Снейку из ролика с Tokyo Game Show? Не слушайте никого, и прежде всего самого Хидео Кодзиму. Собирайте мозаику сами. Вот факты. На Tokyo Game Show Кодзима показывал фотографии путешествий своей команды: Ближний Восток, Восточная Европа, Латинская Америка, это раз. В опубликованных трейлерах Metal Gear Solid 4 мы видим старого Снейка, даже в сцене самоубийства, только на Ближнем Востоке, это два. Молодой Снейк прячется среди античных статуй, которых, по логике вещей, на Ближнем Востоке не было и быть не может, это три. Тем не менее Кодзима говорит, что всю игру мы проведем в роли Снейка, это четыре. И что же все это значит? Если Оцелот теперь под управлением Ликвида, сможет ли он крутить револьверы? Почему Мэрил одета так, словно собралась на передовую, а не в разведку? Если старый Снейк собирается застрелиться, чтобы уничтожить свои гены, значит, он уже убил своего брата Ликвида? Зачем молодой Снейк трогает пенис античной статуи? Наконец, сколько предложений из этого текста поймет человек, не знакомый с Metal Gear Solid? Нет ответа. Если вам еще не посчастливилось попробовать себя в роли шпиона Снейка, до релиза MGS4 есть еще несколько месяцев, чтобы исправить ошибку. Этот сериал – особенное явление во всей индустрии видеоигр. «Неужели видеоигры – просто развлекательный продукт? Или, может быть, это инструмент,

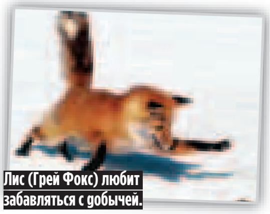
Зоопарк



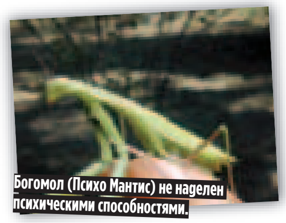
Змейка (Солид Снейк) сливается с окружающей средой благодаря окраске.



Оцелот (Револьвер Оцелот), как и все кошачие, необыкновенно игрив.



Лис (Грей Фокс) любит забавляться с добычей.



Богомол (Психо Мантис) не наделен психическими способностями.



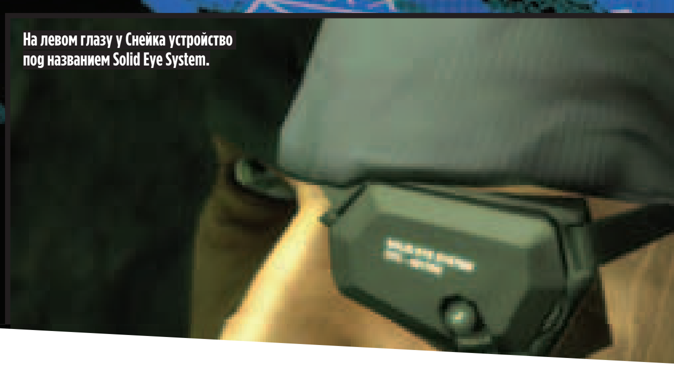
Волк (Снайпер Вульф) обладает мозгом на треть большим, чем у собаки.



Уровень проработки оружия поразителен. Такого мы в играх еще не видели.



Нож и пистолет, висящие в воздухе, не предвещают ничего хорошего.



На левом глазу у Снейка устройство под названием Solid Eye System.



Деревья – показательная категория. Как видите, даже в MGS4 листья остались спрайтовыми.

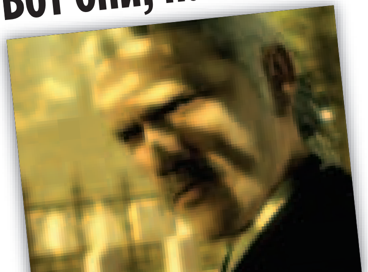
с помощью которого корпорации зарабатывают состояния? Мы будем создавать «игры с человеческим лицом», игры, на которые не жалко потратить ваше драгоценное время» – так гласит девиз компании Kojima Productions, созданной и возглавленной Хидео Кодзимой. Это не пустые слова; за ними – двадцатилетний опыт работы и полдюжины первоклассных блокбастеров. Эти люди, наверное, единственные в индустрии, которые могут не просто сделать умную игру не для всех, но и превратить ее в зрелищный хит-миллионщик с выводком продолжений. Если Splinter Cell – просто «хороший шпионский боевик», то Metal Gear Solid – как фильмы про Джеймса Бонда – целый мир со своими законами, героями, историей и даже шуточками. И любая игра обладает невиданно глубоким сюжетом, который вписан в правдоподобное альтернативное настоящее.

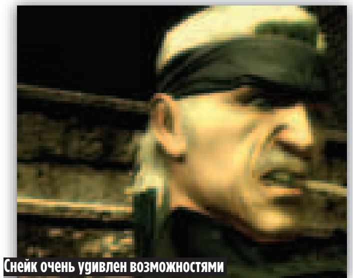
Каждая часть заметно отличается от предыдущих, каждая – новая история и новое приключение. Хотя протагонист всегда откликается на позывной «Снейк», в каждой из трех частей – свой герой: в первой – шпион Солид Снейк, во второй – новичок Райден, в третьей – молодой Биг Босс. К четвертой части сюжетные линии завернулись так, что на подробный рассказ о происшедшем потребуется несколько журнальных страниц. Вкратце, по имеющимся «официальным данным» (которые всегда могут оказаться обманкой): наш герой – снова Солид Снейк, постаревший и одряхлевший, ушедший на пенсию и уставший от битв. Ему всего сорок три, но побочные эффекты генной инженерии берут свое. Искусственно усиленный диверсионный костюм обеспечивает ему былую гибкость, но врачи говорят, что больше полугода он уже не протянет. Сюжетный произвол где-то между первой и второй частями игры объединил двух самых знаменитых злодеев сериала, Ликвида Снейка и Револьвера Оцелота в одного человека – Ликвида Оцелота, и тот заварил такую кашу, что теперь даже американская армия не в силах ее расхлебать.

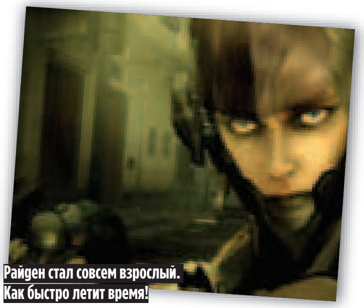
Время действия – скорое будущее. Ушла в прошлое политика сдерживания, которая определяет современные международные отношения, но мир во всем мире так и остается утопией. Новая мода – политика контроля, эффективного урегулирования военных действий. Солдаты, оружие, техника – все контролируется микрочипами; войны будущего стали бизнесом: наемники отдают жизни, защищая интересы капитала.

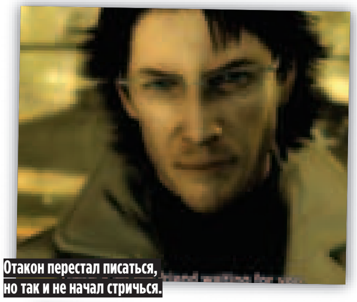
Технология производства метал гиров разошлась по планете, и корпорации наладили серийное производство небольших шагающих роботов под названием «Гекко». Формально они не классифицируются как метал гиры (наверное, потому, что не могут запускать ядерные ракеты), но сходство с мехами из прочих игр сериала очевидно. Гекко состоит из механической «башни», поставленной на органические ноги, которые усилены наномашинами. Это дает роботу крайне высокую проходимость и подвижность, но и становится существенным недостатком: конечности из плоти и крови могут быть повреждены из любого вида оружия. На поле боя гекко ведет себя как живое существо, как злой и неразумный хищник, устрашающий врага «рыком». Ходят слухи, что подкрадываясь к врагу, гекко издает звук, похожий на трели цикады. Роботы стоят на службе так называемых частных военных компаний (private military company, PMC); объединенная мощь этих корпораций – самая страшная

Вот они, наши герои!

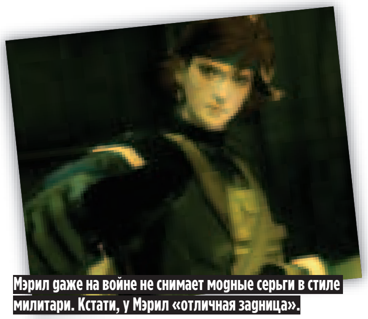

В одном из трейлеров Снейк посещает чью-то могилу. Чью? Грей Фокса? Босса? Биг Босса? Может быть, свою собственную, ведь на бумаге он уже много лет как мертв?

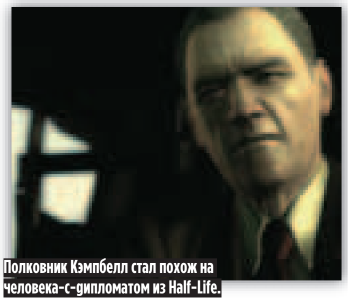

Снейк очень удивлен возможностями серийных метал гиров.

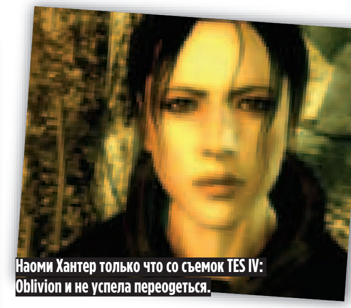

Райден стал совсем взрослый. Как быстро летит время!


Отакон перестал писаться, но так и не начал стричься.

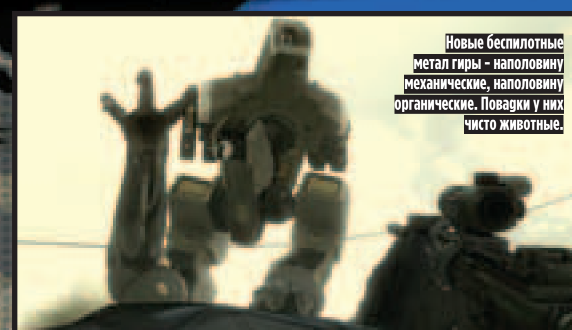

Оцелот не может найти Снейка, и рука Ликвида ему подсказывает.

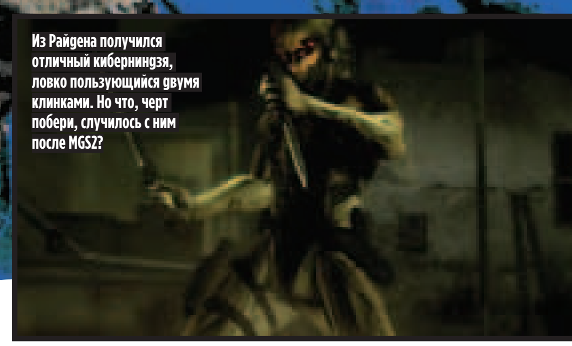

Мэрил даже на войне не снимает модные серьги в стиле милитари. Кстати, у Мэрил «отличная задница».


Полковник Кэмпбелл стал похож на человека-с-дипломатом из Half-Life.


Наоми Хантер только что со съемок TES IV: Oblivion и не успела переодеться.


«Отакон, смотри и учись! Сейчас покажу, где у солдата самое уязвимое место…»

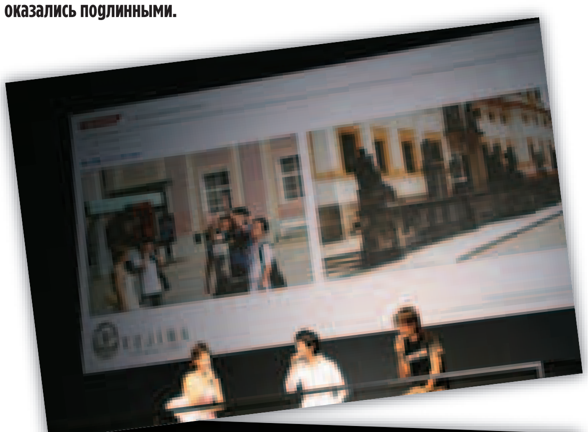

Новые беспилотные метал гиры – наполовину механические, наполовину органические. Повадки у них чисто животные.


Из Райдена получился отличный киберниндзя, ловко пользующийся двумя клинками. Но что, черт побери, случилось с ним после MGS2?

угроза в мире, и властью над ней завладел Ликвид. Остановить брата может только старый солдат Снейк, его друг анимешник Отакон и их новая игрушка – камуфляж Octocamo.
Или, по-русски, «осьмифляж», от слов «осьминог» и «камуфляж». Как известно, осьминоги могут изменять окраску: сливаются с окружающей обстановкой, остаются неузнанными и нападают со спины. Именно так и будет действовать Снейк. Если в прошлой части ему приходилось менять камуфляжи (60-е, темное время), то «осьмифляж» подстраивается под любое окружение – может принять текстуру камня или песка, например. Не нужно больше прятаться от врагов – можно стоять на открытом месте и не быть замеченным. Искать Снейка теперь специально никто и не станет. Вы оказываетесь в зоне военных действий – вокруг идет бой, и солдатам нет дела до подозрительного типа: самим бы живыми уйти. Вы же свободны действовать, как посчитаете нужным. Хотите помочь одной из враждующих сторон – действуйте, хотите помочь другой – всегда пожалуйста. Не хотите помогать никому, хотите тихо прокрасться через поле боя, выполнить задание и исчезнуть – тоже всегда пожалуйста. Система ближнего боя CQC вернется и станет еще краше, чем прежде, да в арсенале холодного оружия появятся обновки. Огнестрельное, впрочем, не отстает: в Metal Gear Solid 4 Снейк научится модифицировать «стволы» – навешивать глушители, подствольные гранатометы, оптические и лазерные прицелы, фонарики и прочие прибамбасы. Кодзима рассказывает, что один из его сотрудников – фанат огнестрельного оружия, он обеспечивает доскональную реалистичность всей системы. Кстати о правде жизни. За три прошлые части Metal Gear Solid военный консультант сериала Мотосада Мори плешь проел разработчикам: мол, в жизни никто и никогда не прячется за углами с пистолетом в руке – пристрелят за милую душу. Дань реалистичности: самую известную позу Снейка из игры убрали. Прятаться, конечно, можно, красться вдоль стенок можно, стрелять из-за угла можно, но все будет воплощено немного иначе, чем раньше. Не только Снейк, но и его противники становятся более убедительными и живыми – и внешне, и внутренне. Кодзима называет это нововведение «психологической войной». В любой из прошлых

Тяжелая работа

Само собой, создание такой продвинутой игры, как Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots требует огромных бюджетов и тяжелых трудов. На прошлогодней выставке Tokyo Game Show Хидео Кодзима рассказывал, как непросто работается в Kojima Productions. Например, прежде чем приступать к созданию уровней, им пришлось объехать все регионы планеты, в которых окажется Снейк, и собрать материал для художников и дизайнеров. А в Японии военный консультант Мотосада Мори регулярно вывозит их за город, одевает в камуфляж, делит на две команды, раздает оружие и заставляет разыгрывать контртеррористические операции. Например, сегодня программисты взяли бухгалтершу в заложники и укрепились в заброшенном заводе! Программисты уходят занимать оборону, а все остальные тем временем разрабатывают план штурма. Сам Кодзима, постоянно выезжающий на такие мероприятия, в сетевом дневнике рассказывал о «тренировке». Мол, просто знать, что при штурме комнаты первый входящий получает пулю в 80% случаев - это одно. Совсем другое дело быть этим первым, стоять с оружием за дверным проемом, ощущать тяжесть бронежилета на плечах и молиться, чтобы внутри было пусто. Пусть пули у них были ненастоящие, но чувства и бесценный опыт оказались подлинными.







Враги бывают двух видов: либо безумные арабы с «калашами», либо хладнокровные наемники-профи.



Как известно, уже во время событий Metal Gear Solid 2 многие компании обладали технологией создания метал гиров. Теперь двуногая, наполовину органическая машина – обычное дело на поле боя.

частей враг преследовал Снейка, что бы ни случилось. Теперь вы можете обмануть или напугать противника: очередь, выпущенная ему под ноги, заставит солдата броситься в укрытие и серьезно обдумать целесообразность дальнейшей погони. Если же из преследователей в живых остается один человек, он, скорее всего, решит унести ноги подобру-поздорову, а не разделить печальную судьбу сослуживцев.

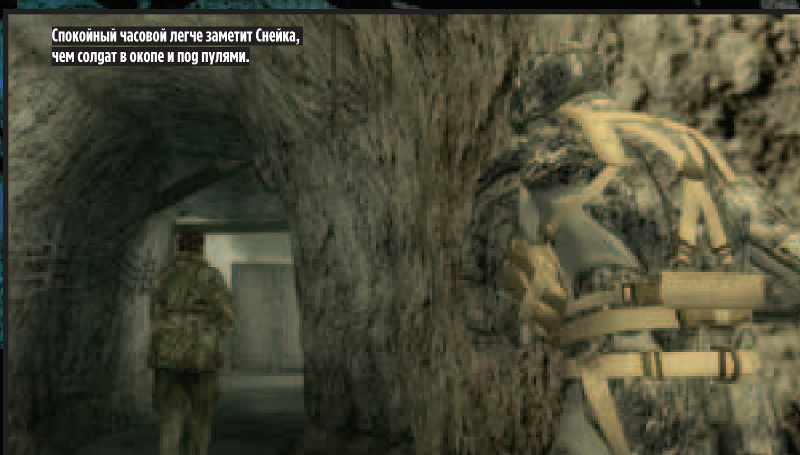
Оценить силу вероятного противника поможет Solid Eye System, которую Снейк носит на левом глазу. Это многофункциональное информационное устройство, миниатюрная версия шлемов, которые носят солдаты из GRAW. Solid Eye System показывает владельцу информацию обо всем, что попадает в поле зрения: о людях, оружии, технике. Также система может переключаться на режимы ночного и инфракрасного зрения, избавляя Снейка от необходимости носить «зеленые глаза», прославившие Сэма Фишера. Как и новый камуфляж, это всего лишь одно из устройств, которые облегчат Снейку выполнение задания, и всего лишь замена привычного «радара» из прошлых частей, а не повод кричать о революции в геймплее. Любителям искать тайные смыслы там, где их нет, напоминаем, что Биг Босс и Солидус Снейк также носили повязки на глаза – оба после того как потеряли глаз «при исполнении».

Еще одна технологическая обновка – маленький двухколесный робот Metal Gear Mark II, придуманный и созданный Отаконом. По его словам, машинка работает на процессоре Cell – очень интересно, можно ли запускать на ней игры для PlayStation 3? Увидеть Снейка, гоняющего хелгастов в новом Killzone, нам, наверное, все-таки не светит; Metal Gear Mark II используется как новый кодек (устройство связи) для видеопереговоров с Отаконом, как мобильное хранилище боеприпасов, а также как батарейка на колесиках. Если костюму Снейка не хватает энергии, робот поделится ей через специальный кабель. Можно ли будет управлять машинкой, до сих пор неизвестно, да и сам Кодзима, похоже, еще не решил. Нам видится гениальная идея (впрочем, не более гениальная, чем все остальное в MGS): что если позволить второму игроку управлять роботом с PSP, в то время как первый остается в роли старика-Снейка? Впрочем, это лишь один из возможных вариантов.

Музыка, разумеется, опять будет творением Гарри Грегсона-Вильямса, постоянного композитора Metal Gear Solid и многих голливудских блокбастеров. Актеры озвучки возвращаются почти в полном составе; Снейка снова озвучивают Акио Оцука (в Японии) и Дэвид Хейтер (во англоговорящем мире), а прочие подробности вы узнаете из соответствующего спецматериала на соседних страницах. Загадочным остается онлайновый режим – вещь, казалось бы, совершенно необходимая любой современной видеоигре. Тем не менее, мы до сих пор не знаем, будут ли сетевые режимы в Metal Gear

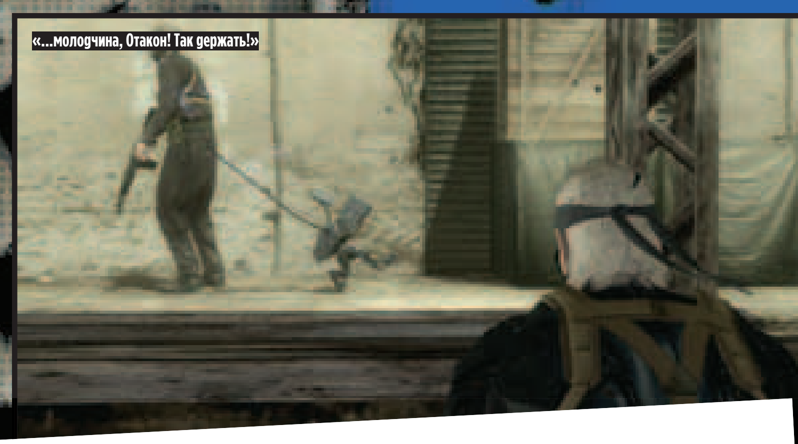

Выбери Снейк другую дорогу – и ему не пришлось бы выступать против этих солдат.


С возрастом Снейк научился правильно держать штурмовую винтовку.


Спокойный часовой легче заметит Снейка, чем солдат в окопе и под пулями.

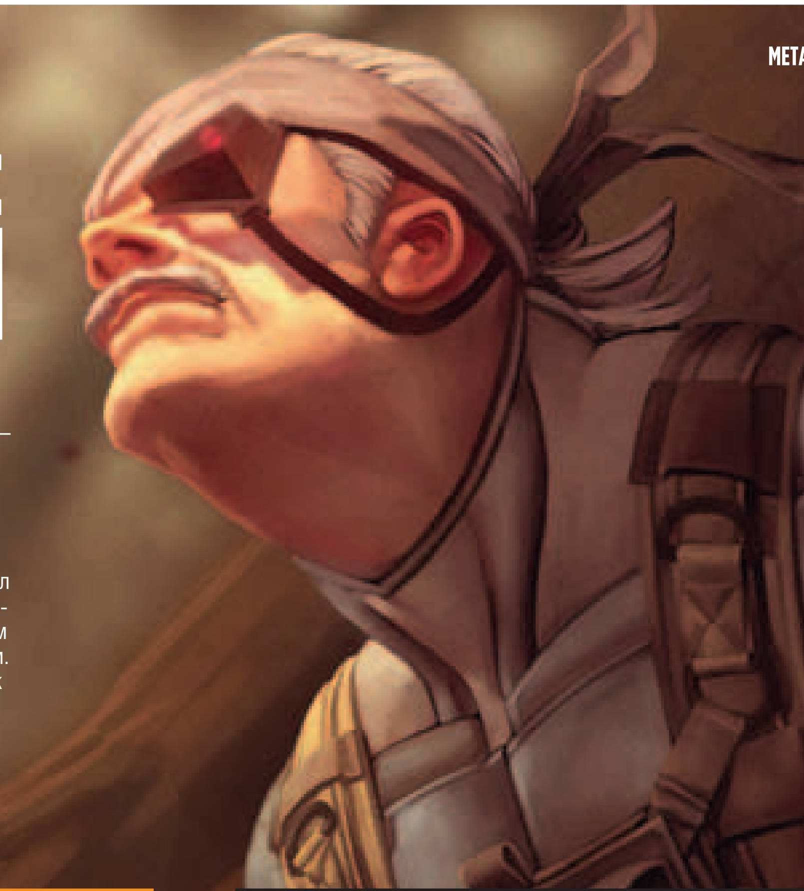

Выключенный «осьмифляж» черного с серым цветов. Включенный – любого подходящего.


Мир глазами охранника. Сможете ли вы заметить Снейка?


«...молодчина, Отакон! Так держать!»

Solid 4, или же Кодзима сосредоточит внимание на уникальной одиночной кампании. В его понимании сингл и мультиплеер – разные, не пересекающиеся направления дизайна; первое называется Metal Gear Solid, второе – Metal Gear Online. Впихивать оба в одну игру совсем не обязательно.
MGS4 – игра очень важная для всей компании Sony. Именно она должна показать подлинные, скрытые возможности PlayStation 3 и заставить авторов Halo 3 признать тщетность своих усилий. «Судьба PlayStation 3 зависит от вас!» – как-то сболтнул Кодзиме восторженный репортер. «Ну, не только от меня, – нашелся Хидео, – есть же еще Final Fantasy XIII». Эти две игры – новая FF и новый MGS – самые мощные эксклюзивы среди игр для PlayStation 3. Разработчики MGS4 и сейчас придерживаются политики эксклюзивности, храня верность консолям от Sony, – в прошлом сериал отлично зарекомендовал себя на PlayStation. Отсутствие вибрации в новом контроллере Sixaxis Кодзима считает большой промашкой компании, он лично жаловался на это Кену Кутараги, но дело с мертвой точки так и не сдвинулось. Вместо вибрации в MGS4 будет использована другая технология, которая пока держится в секрете, – может быть, команда найдет достойное применение гироскопам, встроенным в геймпад?
Кодзима, известный образными сравнениями, нынче приравнивает PS3 к дорогому и сверхсовременному кинотеатру, Xbox 360 к удобному DVD-приводу, а Wii к обычному телевизору. По словам Кодзимы, его игра – для кинотеатра, и перенести ее на другие платформы невозможно. Кодзима поочередно признается в любви ко всем платформам, включая PC, но Metal Gear Solid 4, эта «гигантская разработка», будет выпущена только на PlayStation 3. Несмотря на это, разработчики не гонятся за сверхвысокими HD-разрешениями, и MGS4, скорее всего, не будет поддерживать максимальное разрешение 1080p. Мол, плохую игру никакая четкость не спасет, а хорошую – никакая не испортит. Дата релиза – предмет неумолкающих слухов и обсуждений. В финале прошлогоднего трейлера нам обещали «2007 год», в финансовой отчетности Konami выход игры намечен в текущем отчетном году (то есть до апреля 2008 года, отчетный год не совпадает с календарным). Любопытен отклик Кодзимы на вопрос о дате релиза. Он притворно удивляется: «Какой 2007 год? Ничего не знаю. Кто обещал, я обещал? Это вы в трейлере видели. Это Райден обещал. С него и спрашивайте». СИ

Metal Gear Solid: ЗА КАДРОМ





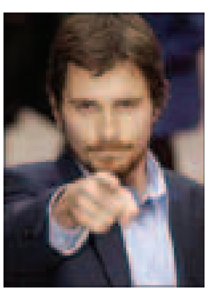
Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Игры сериала Metal Gear Solid – только вершина айсберга. Фанаты не раз отмечали сходство любимых игр с фильмами – часто бывало так, что ты на пять-десять минут откладывал контроллер в сторону, чтобы спокойно насладиться первоклассными заставками. Metal Gear Solid – больше чем просто интерактивное развлечение. Если разделить видеоигры на «продукцию» и «искусство», MGS, несомненно, попадает во вторую категорию. Как любое произведение искусства, сериал неотделим от своих творцов, от их жизненного опыта и современной им (и нам) культуры. Эти игры становятся источником вдохновения, этакой военной музой в бандане и с пистолетом. Вы будете удивлены, когда узнаете, сколько сотен (!) человек по всему миру и сейчас работают над любительскими кинофильмами о приключениях Снейка. Этот материал – о том, что осталось за кадром в «официальной» теме номера.

С кого содрали героев Metal Gear Solid?

MGS + Голливуд

Увидим ли мы когда-нибудь дорогое американское кино на основе Metal Gear Solid? Слухи о съемках голливудской адаптации популярной видеоигры ходят уже, наверное, целый год, а воз и ныне там. Кодзима еще в прошлом году на E3 говорил, что работа над фильмом, мол, «уже началась». С тех пор мы не видели ни одного постера и ни одной фотографии со съемочной площадки, и даже список актеров либо держится в секрете, либо еще не утвержден. Киношной стороной занимается голливудская студия Sony Pictures Entertainment, входящая в состав интернационального гиганта Sony. Дэвид Хейтер, голосовой актер Солида Снейка, ныне ставший профессиональным сценаристом, предложил свою версию сюжета, которая, однако, была отвергнута. По словам Хидео Кодзимы, на его взгляд, на роль Снейка хорошо бы подошел Кристиан Бэйл (главная роль в «Бэтмен: Начало») или Вигго Мортенсен (Арагорн во «Властелине колец»). Есть надежда, что уже в следующем номере мы сможем сообщить вам свежие подробности, которые принесет телеграмма-молния от наших специальных корреспондентов с американской выставки E3.



Кристиан Бэйл готовится к съемкам MGS, для тренировки стреляя из пальца.



Вигго Мортенсен забывает надеть повязку на глаз, когда репетирует сцену у костра в MGS3: Snake Eater.

Кто такой Змей Плисскен?

Хидео Кодзима сам во всем признался. Когда он писал серию материалов для журнала Official PlayStation 2 Magazine (а было и такое!), то поведал, как «придумал» Солида Снейка. Если в двух словах, то образ героя молодой геймдизайнер слямзил у протагониста фильма «Побег из Нью-Йорка» Змея Плисскена (1981 год, роль исполнял Курт Рассел). Антигерой Змей был, по словам Кодзимы, полной противоположностью обычного протагониста – добренького воина, олицетворяющего правосудие с кулаками и прислуживающего системе. Это сейчас антигерои и стиль нуар вошли в моду, а тогда фильм стал для поколения восьмидесятых настоящим открытием. Каждый школьник твердо помнил героическую фразу «Зови меня… Снейк», и сейчас вы не раз услышите ее в сериале. Кстати, в фильме Змей был ранен стрелой в правую ногу – эпизод, который тоже повторяется в одной из частей MGS (вопросик на понимание: в какой?). И хотя прозвище Змей в применении к главному герою MGS означало, что тот подкрадывается к противнику незаметно, как змея… «но все равно, глубоко внутри я представлял его этаким Плисскеным», – признается Кодзима.



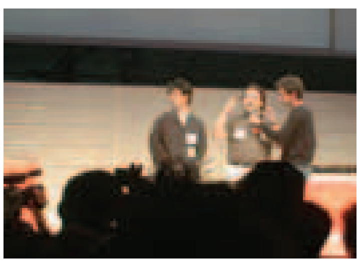
Кто такой Ли Ван Клиф?

Нужно ли говорить, что и Револьвер Оцелот, широко известный злодей сериала MGS, также «основан» на популярном персонаже кино. Вернее, на собирательном образе злодеев из вестернов, воплощенном на экране актером Ли Ван Клифом. Его роль Плохого в «Хороший, Плохой, Злой», конечно же, произвела на зрителей огромное впечатление. Кодзима пришел к Ёдзи Синкаве (дизайнеру персонажей и иллюстратору MGS) и заявил, что хочет получить злодея, похожего на Ли Ван Клифа. И получил. Ходят также слухи, что Ли Ван Клиф повлиял и на образ старого Снейка из MGS4.



Кто такой Скотт Дольф?

Скотт Дольф – командир корпуса морской пехоты в начале Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Это еще один герой MGS, у которого есть прототип в реальном мире. Настоящий Скотт Дольф долгое время был «единственным человеком в Konami, который умел говорить по-английски», одновременно с этим – спутником, телохранителем и переводчиком для Хидео Кодзимы и его видеоигр. Скотт – человек многих талантов. Он пишет музыку и тексты, а также читает рэп для Dance Dance Revolution – популярной музыкальной игры от Konami. Скотта Дольфа можно услышать в песнях Drop the Bomb (в DDR Extreme) и Flow (в DDR SuperNOVA). Также в DDR SuperNOVA Дольф записал реплики комментатора для режима Battle Mode. В титрах музыкального автомата он часто значится под псевдонимом «Scotty D». На фото: Скотт Дольф толкует пастве слова какого-то японского лузера, который так и не выучил английский.



Правдивая история Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Однажды Хидео Кодзима решил выпустить римейк первой части Metal Gear Solid для GameCube. Новый движок (от Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty) обещал разработчикам и геймерам гораздо более широкие возможности, и персонажи выглядели и двигались гораздо более правдоподобно, чем раньше. Оставить игровые заставки на том довольно примитивном уровне, на котором они были в MGS на PS one, было не лучшей идеей. И тогда мир MGS изменился навсегда. Вместо того чтобы самому заниматься игрой, Кодзима отдал постановку боевых сцен молодому режиссеру Рюхею Китамуре...

О Китамуре нужно знать только две вещи: он гений и он с высокой колокольни плевал на современное кино. Отлично характеризует Китамуру такая история: однажды он напился вместе со своим коллегой Юкихико Цуцуми и продюсером Синъей Каваем. По пьяни режиссеры поспорили, кто быстрее и лучше снимет «дуэльный» фильм с двумя главными героями, одним (!) местом действия и постоянным мордобоем. Проспавшись, парни взялись за дело. Через две недели фильмы были готовы; Цуцуми поставил 2LDK – историю о двух конкурирующих молодых актрисах, живущих под одной крышей, а Китамура – самурайский экшн Aragami. Фильмы были изданы на одном DVD и сделали алкоголикам славу самых сумасбродных режиссеров современной Японии. Стиль Китамуры можно описать только одним словом, и это слово – «КРУТО!» Его фильмы – не для раздумий и философского самокопания, он снимает так, что зритель открывает рот от удивления на первых кадрах и не может закрыть до последних. Невероятные трюки, безумные планы, вращающаяся камера – все это стало частью узнаваемого режиссерского стиля. Именно из-за него и из-за страсти к необычной работе Китамура и получил широкую известность в узких кругах. Так и Хидео Кодзима обратил внимание на талантливого постановщика и отдал ему The Twin Snakes, чтобы тот сделал из старой игры конфетку.

И он сделал, как он сделал! Заставки в The Twin Snakes разительно отличаются от более спокойных роликов, которые ставит сам Кодзима, и из-за этого игра стала даже более яркой, чем следующие (по сюжету) части Metal Gear Solid. Китамура-режиссер сейчас снимает «ужасник» Midnight Meat Train по Клайву Баркеру. Фильм выйдет на экраны в 2008 году, а если вы еще не знакомы с гениальными работами Китамуры, рекомендуем два главных фильма: полтора часа перестрелок, насилия, мордобоя и мексиканских дуэлей под общим названием Versus (2000) и первоклассный самурайский экшн «Азуми» (2003), кадры из которого вы и видите на этой странице.

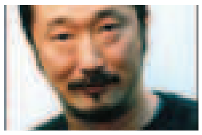




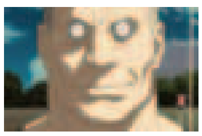
Про голосовых актеров

Снейк

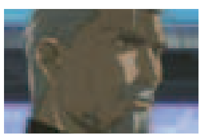




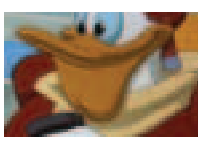
Акио Оцука



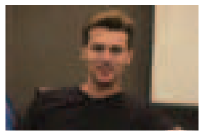
Киборг Бато в Ghost in the Shell, главный герой полнометражного фильма «Невинность».



Андрей Сергеевич Калинин в Full Metal Panic!, бывший спецназовец и нынешний командир сержанта Сагары.



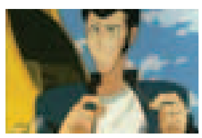
Зигзаг МакКряк в японском дубляже «Утиных историй».



Дэвид Хейтер



Тамахоме в американском дубляже «Таинственной игры».

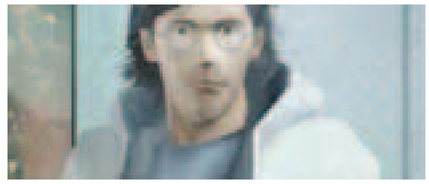


Благородный вор Арсен Люпен в полнометражном фильме The Castle of Cagliostro.



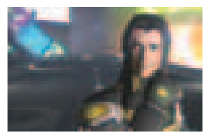
Гайвер в игровом полнометражном фильме Guyver: Dark Hero.

Отакон

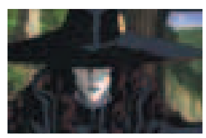




Хидеюки Танака



Дзин Удзуки в трилогии Xenosaga.



Охотник на вампиров Ди в полнометражном фильме «Ди: Жажда крови» (Vampire Hunter D: Bloodlust).



Модный пират Донкихот Дофламинго в One Piece.



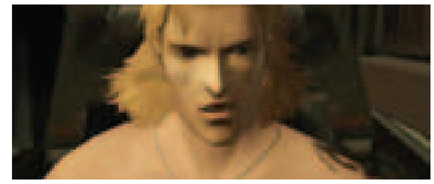
Кристофер Рэндольф

-

-

-

Ликвид Снейк

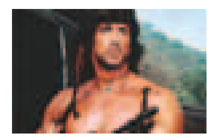




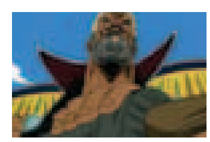
Бандзе Гинга



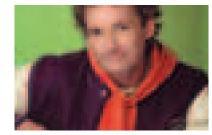
Русский спецназовец Бэймен в Dead or Alive.



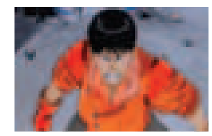
Джон Рэмбо в японском дубляже «Первой крови».



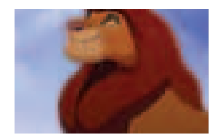
Капитан флота Морган по прозвищу Секира в One Piece.



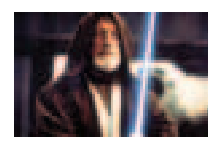
Кэм Кларк



Канеда в американском дубляже «Акиры».



Взрослый Симба в телесериале «Тимон и Пумба»; также песни за взрослого Симбу в The Lion King II: Simba's Pride.



Оби-Ван Кеноби в грядущей игре Star Wars: The Force Unleashed.

По пьяни режиссеры поспорили, кто быстрее и лучше снимет «дуэльный» фильм с двумя главными героями, одним (!) местом действия и постоянным мордобоем.

Народное творчество

Специальный бонус для тех, кто смотрит наш диск: интернациональная подборка фанатского видео по MGS!



Инсценировка трейлера The Twin Snakes (с японской озвучкой) от китайской косплей-группы Acid Machine (http://www.acidmachine.netfreehost.com). В двух словах: это бомба! Китайцы нашли подходящих актеров, костюмы и оружие и даже грамотно поставили бои точно такими, какими мы их видели в игре. А какой здесь блондин Ликвид, какие Снейк, Мэрил и Снайпер Вульф! Эта постановка настолько хороша, что кажется, будто смотришь трейлер настоящего восточного фильма по MGS.



Philantropy (http://www.mgs-philanthropy.net) – масштабный итальянский проект, над которым трудится несколько десятков человек. Они подошли к делу с размахом: у них уже есть метал гиры собственного дизайна, выполненные в трехмерной графике и расхаживающие по экрану вместе с живым Снейком. Кроме того, итальянцы нашли отличное место для съемок и даже обеспечили пиротехнические эффекты.



Чешский трейлер Metal Gear: Outer Heaven (http://oh.metalgearsolid.cz), любительского фильма по MGS. Замечателен по двум причинам: во-первых, чехи все съемки проводили в лесу и с большим количеством участников и, во-вторых, у них есть очень неплохая актриса на роль Евы. В остальном – зрелище на любителя.

Револьвер Оцелот



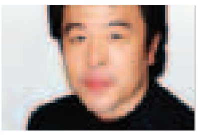

Кодзи Тотани

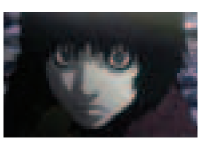
Фото нет
Патрик Циммерман


Лоренс Благ в полнометражном фильме по Fatal Fury.


Элрой Джетсон в полнометражном фильме Jetsons: The Movie.


Тим Марко в Fullmetal Alchemist.

Сведений нет
-

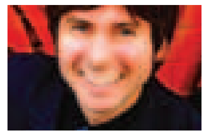

Сиге в «Самурай чамплу».

Сведений нет
-

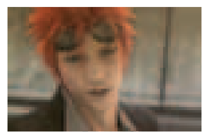
Райден

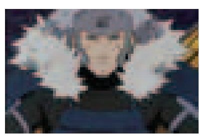



Кеню Хориути


Квинтон Флинн


Хан Соло в японском дубляже «Звездных войн».


Рено в американском дубляже «Детей пришествия».

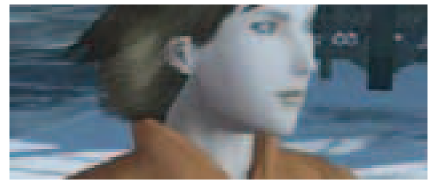

Второй хокаге в Naruto.


Аксель в Kingdom Hearts II.


Черепашка-ниндзя Леонардо в японском дубляже.


Похотливый плюшевый лев Кон в аниме Bleach.

Мэрил



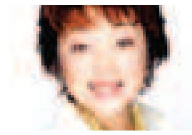
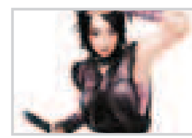

Кеко Терасе

Фото нет
Деби Мэй Вест


Капитан Сьюзен Иванова в японском дубляже телесериала «Вавилон 5».


Цунаде, пятый хокаге в аниме Naruto.


Ольга Гурлюкович в Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.


Ниндзя Аяме в Tenchu 2.

Сведений нет
-


Дигимон Котемон в седьмом полнометражном фильме по Digimon (Island of the Lost Digimon).

Итальянцы нашли отличное место для съемок и даже обеспечили пиротехнические эффекты.


«Муа Биг Босс» – утверждает герой Final Gear, французского любительского фильма по MGS. Биг Босс у них, в самом деле, отличный, со Снейком повезло меньше, а сам фильм должен раскрыть секреты «наследия патриотов»... жалко только, что на французском языке.


В категории «Курьезы» проходит Red Eater – еще одна французская киноэпопея. Она пришлась нам по душе из-за наивных спецэффектов, Волосатого Снейка, путающегося в камуфляжном плаще, и полковника Гурлюковича с солдатами, смешно плюхающимися оземь, изображая смертельные ранения. Посмотрите сами – несколько минут веселья обеспечены.


И напоследок – секретный кадр со съемочной площадки японской экранизации Snake Eater!

В РАЗРАБОТКЕ



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».





Понедельник
Вторник
Среда
Четверг
Пятница
Математика
География
Биология
Русский
Литература
Математика
Английский
Французский
История
Русский
Большая перемена
Большая перемена
Большая перемена
Большая перемена
Большая перемена
Химия
История
Физика
Математика
Биология
ОБЕД
Обед
Обед
ОБЕД
ОБЕД
Перемена
Перемена
Перемена
Перемена
Перемена
Гарри Поттер
harrypotter.ea.com
А твоя школа похожа на Хогвартс?
7+
Фильм "Гарри Поттер и Орден Феникса" в кинотеатрах с 13 июля.
Wii
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
PSP
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PC DVD
РЕКЛАМА



AGE OF CONAN: HYB

ХАРАКТЕР МЕРЗКИЙ, НЕ ЖЕНАТ

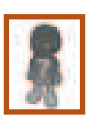
ХИТ?!

ЗА:
- Отличная графика нового поколения с поддержкой DirectX 10 на основе проверенной и стабильной серверно-клиентской технологии;
- Мрачная и жестокая вселенная Говарда воссоздана со всеми кровавыми и зловещими подробностями;
- Новаторская боевая система;
- Многообещающий PvP-режим с осадными орудиями и массовыми сражениями.

ПРОТИВ:
- Кросс-платформенность проекта наверняка создаст много проблем;
- Возрастное ограничение 18+. Очевидный недостаток для тех, кто младше;
- Системные требования. MMORPG всегда были безжалостны к железу, а тут еще и Windows Vista и DirectX10.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360
ЖАНР: role.playing.MMO.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1C»
РАЗРАБОТЧИК: Funcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2007 года
ОНЛАЙН: www.ageofconan.com



Автор:
Алексей Барсуков
badgerbadger@mail.ru



Герой и монстр. Герой справа, монстр слева.

Спешим представить сегодняшнего гостя. Конан – чистокровный хит, с великолепной родословной, безупречными родителями и, несомненно, блестящим будущим. С рождения за ним пристально следят тысячи и тысячи игроков, пресса с умилением восторгается его первыми шагами и ловит его первые слова. Его дебютный выход в свет сопровождался сокрушительным успехом – на E3 2006, где гордые родители представили чадо, Конан был в центре внимания, не заслоненный признанными авторитетами вроде Burning Crusade. Сегодня же наш герой борется с подростковыми прыщами, преодолевая пубертат – закрытый бета-тест, но медалями обвешан не меньше, чем какой-нибудь Брежнев. Не по дням, а по часам растет, крепнет и мужает новая надежда жанра, тот, кто поведет заблудившихся в онлайне в светлое будущее!
Присмотримся повнимательнее к этому чудо-ребенку. Чем же он так хорош и хорош ли вообще? Перед вами история жизни Конана, последние главы которой будут дописаны в ближайшее время. Продолжение следует.

ORIAN ADVENTURES



Родословная

С родителями «Конану» повезло. Его разработкой занимается орденоносная команда Funcom. В обойме этого разработчика-издателя – 23 игры разного калибра, среди них такие жемчужины, как The Longest Journey и ее продолжение – Dreamfall. В неспокойных водах онлайна Funcom тоже далеко не новичок. Их детище Anarchy Online, вышедшее в 1999, было обласкано прессой и стало настоящим прорывом в жанре. Несмотря на преклонный возраст – восемь лет, Anarchy Online удается сохранять немалое число преданных фанатов. Во многом благодаря тому, что последнее большое дополнение, Lost Eden, вышло в прошлом году. Но, скорее всего, после релиза Age of Conan проект закроют.

Сейчас Funcom разрабатывает еще одну MMORG – The Secret World. Мир, действительно, очень таинственный, о проекте неизвестно ровным счетом ничего, кроме того, что он, как и «Конан», выйдет на PC и Xbox 360 и делается на том же движке. Еще старшего в свет не вывели, а уже младшего зачали. Funcom работает оперативно.

Глава 1: Скандал в благородном семействе

MMORPG – весьма консервативное кастовое общество; здесь действуют четкие правила и законы, жесткий этикет.

От каждого, кто вращается в высшем свете, требуется блюсти традиции, хранить честь рода. Любые новшества принимаются с подозрением, чудачеств не прощают вовсе.

Тяжеловесность и неповоротливость жанра легко объяснима. Средняя стоимость запуска MMORPG составляет от 10 до 15 миллионов долларов, а частенько поднимается до совсем уж заоблачных высот. Рисковать нельзя, эксперименты недопустимы. Те же игры, что нарушают общепринятые правила и четко очерченные границы и при этом умудряются удержаться в седле, тут же провозглашаются «новым поколением» в жанре.

Age of Conan – грубиян и хулиган. Этот варвар с диким воплем вломился в тихую размеренную жизнь высшего онлайнового света. Мало того что по происхождению он не был чистокровно массивно-мультиплеерным, так еще и вид у него был не особо приличный. Красная кровь, отрубленные головы и прочее, что грозило самым ужасным для благопристойного сообщества онлайновых игр – рейтингом mature, то есть возрастным ограничением от восемнадцати и старше. Кошмар, скандал, да как он смел! Тем не менее эксперимент, похоже, удался – по крайней мере, публике нравится. «Конану» – жить. Так или иначе, считаться с ним придется.

Глава 2: Красиво жить не запретишь

Как известно, встречают по одежке. Здесь родители «Конана» постарались – гардеробчик у нашего варвара многим на зависть. Игра разрабатывается на весьма и весьма измененном движке Anarchy Online, и хотя использование обносок почетного «пенсионера» не самым лучшим образом характеризует Age of Conan, надежность и максимальная оптимизация сетевой части точно гарантирована. Судя по скриншотам и роликам, старенький мотор AO изменился до неузнаваемости: отличная детализация, качественные текстуры и гладкая анимация. Age of Conan будет одной из первых игр с активным применением DirectX 10. Так что если хотите насладиться всеми красотами Хайборийской эры,


Каменные джунгли. Здесь еще опаснее, чем в лесу.


Крупное побоище. Страшно представить, какой компьютер его выдюжит.


Чуден Днепр при тихой погоде.


Первые опыты с электричеством? Нет, антинаучные магические фокусы.



Меткий выстрел

Создателя Конана-варвара и двадцати одного романа о нем, Роберта Ирвина Говарда, считали «человеком со странностями». Серенький служащий, работавший в химчистке, потом стенографом на нефтяных промыслах и почтальоном, всегда носил с собой оружие, за что получил прозвище «Боб с двумя пистолетами». На досуге Говард стрелял по консервным банкам и сочинял фантастические истории. После смерти матери, единственной женщины в его жизни, тридцатилетний Говард застрелился. Самоубийство, глубоко потрясшее Лавкрафта – единственного друга Говарда, – могло бы поставить точку в приключениях варвара из Киммерии, но не тут-то было. В 1950-е годы, когда книги Говарда были переизданы и созданы комиксы о похождениях варвара, Конан стал настолько популярным в США героем, что по сей день имеет статус культового и наиболее продаваемого. В наше время «Сага о Конане» представляет бесчисленное множество книг, авторство которых принадлежит более чем 70 писателям (в том числе и российским). В 1980-е годы были сняты «Конан-варвар» и «Конан-разрушитель» с Арнольдом Шварценеггером в главной роли.

готовьте компьютер с Windows Vista и тремя гигабайтами оперативной памяти.

Впрочем, красивая картинка никогда не была главной целью создателей ММО, и главное, что подкупает в «Конане», – неповторимое настроение. Мрачный и жестокий мир Говарда воссоздается со всей тщательностью. Никаких полумер и веселых картинок: черная магия, которая разрушает самого колдуна, убийцы, воры и безжалостные воины. Грубая архитектура, кровавые алтари со зловещими письменами, жуткие тайны первобытного мира. Монстры здесь действительно пугают, без шуток. Даже страшно представить, какими будут самые сильные боссы, если рядовые враги выглядят столь устрашающе.

Одной из важнейших особенностей игры станет огромный простор для выбора внешности своего героя в игре. Хотя игроку будут доступны всего три расы: люди, люди и еще раз люди – аквилонцы, киммерийцы и стигийцы – каждый персонаж неповторим. Более того, вероятно, что узнавать друг друга в игре можно будет по лицам, а не только по именам. Система настройки внешности не многим уступает инструментарию Oblivion и Sims 2, и даже местами превосходит его. Например, можно по своему выбору не только «лепить» лицо alter ego, но и настраивать по вкусу телосложение, меняя размер различных частей. Хотите играть за воина с огромными бицепсами и тоненькими ножками, или за женщину-священника с точеной талией и арбузными грудями? Возможно все: можно сделать урода, можно – красавца.

Правда, стоит посмотреть, как движок «вытянет» скопление сотен разных персонажей в одном месте и какие ресурсы для этого потребуются. Знаете, в этом мире ничего не бывает просто так: унификация персонажей до определенных наборов позволяет здорово повысить производительность. Справятся ли в Funcom с этой проблемой? Итак, с лица наш «Конан» не дурен. Посмотрим, что он умеет.

Глава 3: Бастард, или порождение аркады и RPG

Последнее время горе-мичуринцы стали прививать к дереву MMORPG самые разнообразные жанровые элементы. Самый, пожалуй, успешный гибрид – Counter-Strike в фэнтезийных декорациях – Guild Wars. Все остальные не долго протянули, оказались нежизнестойкими. MMORPG тщательно боролись с чужеродными побегами за чистоту жанра.

А варвар-то как раз из таких, в его жилах течет, страшно сказать, плебейская кровь экшна. Боевая система Age of Conan предполагает непосредственное участие самого игрока. Чтобы

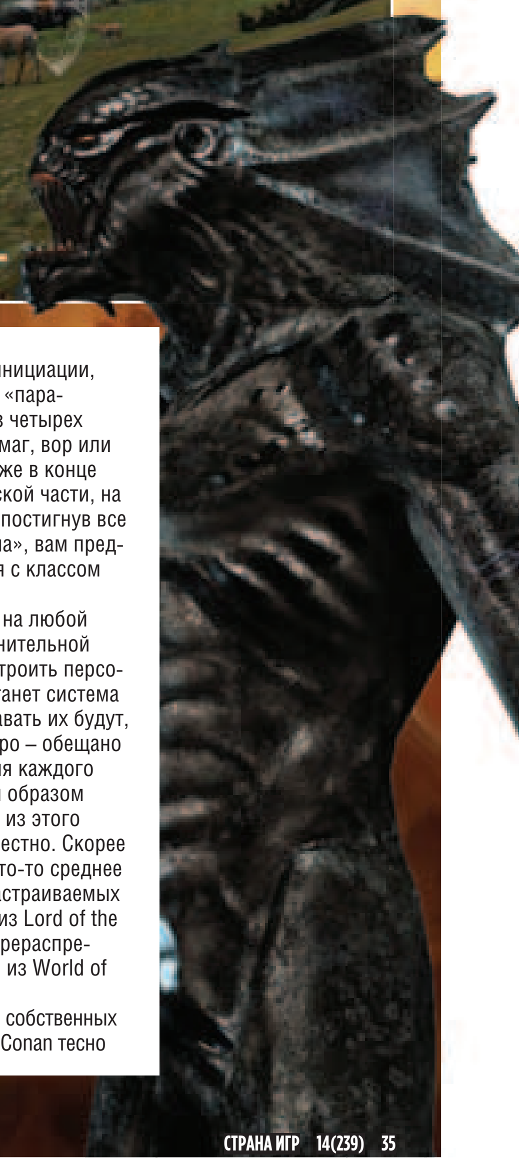

И это еще не самый безобразный представитель местной фауны.


Умели же когда-то строить. На века!


Это же... мамонты! Но девушка с мечом – вовсе не Кейт Уолкер.


Заряжай, целься, пли! Все приходится делать вручную, как в каменном веке.





выиграть сражение, недостаточно просто включить авто-атаку или использовать соответствующие умения. Вам придется самостоятельно размахивать мечом, целиться из лука и натягивать тетиву. У вас будет несколько наборов ударов, которыми можно бить в разные части тела и даже (свят-свят!) выполнять различные комбо. Доступ к ним откроется по мере развития персонажа и зависит от выбранного класса, но само присутствие таких ударов в игре – неслыханное нарушение чистоты жанра.
Дальше – больше: нарушен еще один из важнейших постулатов MMO – четкое разграничение атак, поражающих одного или нескольких противников. Так называемое AOE (area of effect) – атаки против нескольких врагов – можно выполнить обычным мечом, главное – удачно им взмахнуть.
Решать исход битвы будет не только качество оружия или навыки персонажа, но и сноровка игрока. Видимо, чтобы не осложнять себе жизнь, играть в Age of Conan придется на геймпаде (собственно, заявленный выход игры на Xbox 360 – еще одно тому подтверждение).
Экшн коснется и магов. Им предстоит осваивать собственные комбо – так называемые spell-weaving. Маг входит в транс и получает возможность создать сложное заклинание, составленное из нескольких более простых. Очень эффективно, но и очень опасно. Получившееся заклинание – гораздо мощнее, чем его составляющие вместе взятые, но если маг составит неудачную комбинацию, то результат окажется плачевным. Во время любого использования spell-weave маг накапливает magical burden – «магический груз», превышать его определенный предел чревато последствиями.
Вообще, магия в Хайборее – занятие темное, зловещее и опасное. Здесь нет никаких добрых магов в остроконечных шляпах и пестрых робах. Посмотрите только на список колдующих классов: лич, некромант, демонолог. Всем магам доступна возможность вызова помощников, а некоторые сами могут превращаться в жутких тварей.

Глава 4: Кем работать мне тогда, чем заниматься?

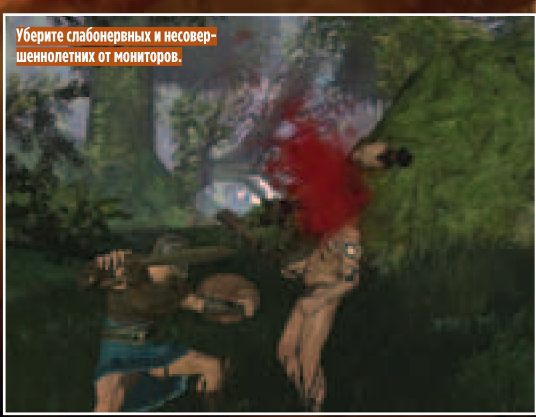
А вот и еще одно сенсационное разоблачение: в Age of Conan будет single-player! Начинает игрок в полном одиночестве и так развивается до двадцатого уровня. Делается это, чтобы рассказать некую историю, подробную и увлекательную, не хуже, чем в классических одиночных RPG, а также чтобы подробно обучить новичков, как работает новаторская боевая система. Такой вот обстоятельный и неторопливый обучающий режим. В начале игры вы – никто, простолюдин. Только на пятом уровне, после соответствующей инициации, предстоит выбрать «парадигму» развития из четырех доступных – воин, маг, вор или священник. А вот уже в конце однопользовательской части, на двадцатом уровне, постигнув все тайны мира «Конана», вам предстоит определиться с классом персонажа.
Всего классов 14 – на любой вкус и цвет. Дополнительной возможностью настроить персонажа «под себя» станет система фитов (feats). Выдавать их будут, похоже, очень щедро – обещано несколько сотен для каждого класса, а вот каким образом придется выбирать из этого обилия, пока неизвестно. Скорее всего, ожидается что-то среднее между системой настраиваемых спецспособностей из Lord of the Rings Online или перераспределяемых талантов из World of Warcraft.
Крафтинг, создание собственных предметов, в Age of Conan тесно



Говард, друг Лавкрафта, тоже любил пробуждать Ктулху.



Еще один образчик местной архитектуры. Грубо, но надежно.



Уберите слабонервных и несовершеннолетних от мониторов.



Врагов можно бить, не вылезая из седла. Наконец-то!

связан с системой престижных классов. Выбрать такой класс предстоит через какое-то время из четырех возможных: lord (лорд), commander (командующий), master (повелитель) и, собственно, crafter (ремесленник). У каждого из престижных классов свои особенности и каждый получает возможность создавать какие-то определенные предметы, и только последний, crafter, может делать все что угодно.

Всего в игре будет пять профессий – кузнец, алхимик, ювелир, архитектор, оружейник. Оружейник, как это ни удивительно, делает оружие, а также средства для улучшения его эффективности – точильные камни и противовесы. Кузнец кует различные доспехи из различных материалов, ювелир занимается огранкой ценных камней, которые улучшают параметры оружия или доспехов, алхимик варит эликсиры. Все это мы уже неоднократно проходили, а вот архитектор ни в одной игре доселе не встречался. Его задача – постройка зданий и осадного оборудования.

Глава 5: И пошел брат на брата

За пределами населенных и цивилизованных стран Аквилонии, Стигии и, гхм, Киммерии, находится Boarding Kingdom (Пограничное королевство) – дикое место, где царит беззаконие и произвол. Согласно указу повелителя Конана, любой, кто сможет удержать эту землю, станет ее хозяином и построит здесь крепость или замок.

Это место и станет главной ареной PvP-битв. К сожалению, в одиночку делать здесь особо нечего, хотя определенные задания отправят вас в эти земли. Главное предназначение Пограничного королевства – стать полем битвы гильдий. Здесь есть несколько мест для постройки крепости (battlekeep). Земля в здешних краях дорогая, а потому строить можно не везде. Так что будьте уверены: если уж возвели крепость, покоя вам не видать: желающих захватить ее окажется немало.

Крепость станет местом обитания вашей гильдии. Здесь разместятся склады и, если захотите, различные приспособления для крафтеров – кузницы, алхимические лаборатории и так далее. Действительно, поводов выбираться в город будет не так много. Все необходимое найдется в родной крепости.

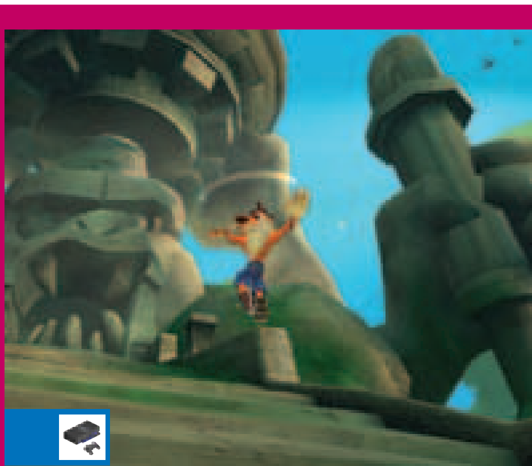
С захваченных земель в казну потечет дань, размер которой увеличивается благодаря лордам. Также порабощенный народ окрестных деревень будет покорно наполнять вашу копилку различными полезными ресурсами, и крафтерам не придется бегать по долам и весям, собирая необходимую в хозяйстве древесину и железо. Если в крепости построить конюшню, в вашей армии появится кавалерия. Оборону усилят стены и другие укрепления. Просто Medieval: Total War!

Но на любую стену найдется катапульта, к этому надо быть готовым. Разработчики обещают, что попытку штурма замка можно предпринимать только в определенное время, поэтому не придется всегда быть на страже своей недвижимости. Но, тем не менее, каждый раз, когда наступает такое время, не сомневайтесь: выглянув за стены, наверняка увидите вражеский лагерь. И катапульты. Построить и защищать крепость смогут только действительно очень большие и сильные гильдии: для этого нужно очень много ресурсов и людей. Видимо, это и будет end-game – владеть крепостью и удерживать ее – лучший способ доказать верховенство гильдии и увеличить ее могущество. Хотя рейды нам тоже обещают. Куда же без них?

Продолжение следует

Будет ли у этой эпической истории happy end, скоро узнаем. В ближайшее время, в августе, Age of Conan выйдет на широкие воды открытого бета-тестирования, и, если боги будут милостивы, появится в продаже к концу года.

Продолжение увлекательного жизнеописания великого варвара вы найдете в ближайших номерах «СИ». Еще больше скандальных разоблачений и кровавых тайн. В скором времени нам предстоит личная встреча с «Конаном»: мы откроем истинное лицо юного бастарда, надежду древнего рода MMORPG. Сумеет ли он объединить на просторах онлайна вечно разделенных пользователей PC и Xbox 360? Свершится ли исторический выход консолей нового поколения на широкий простор MMO? Оставайтесь с нами! СИ

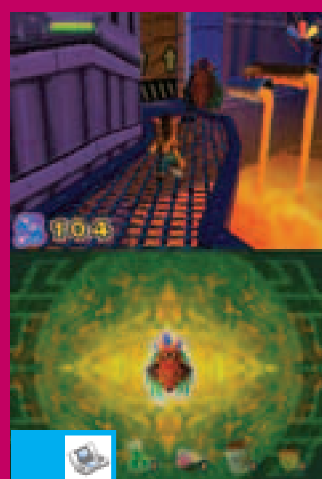


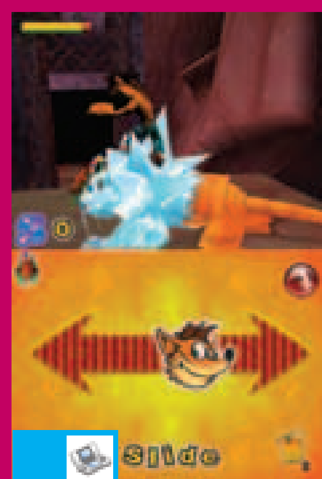
1




2

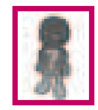




ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PS2, Xbox 360, Wii, DS, PSP
ЖАНР:
action.platform.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Vivendi
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Radical Entertainment (PS2, Xbox 360, Wii), Amaze Entertainment (DS), Supervillain Studios (PSP)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ДАТА ВЫХОДА:
октябрь 2007 года (США)
ОНЛАЙН:
www.crashofthetitans.com



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

1 В игры возвращается мода переманивать врагов на свою сторону, впоследствии используя их по своему усмотрению. Чем не повод вспомнить старину Эйба из Oddworld?

2 Скачи, лошадка... или как там тебя!..

CRASH OF THE TITANS

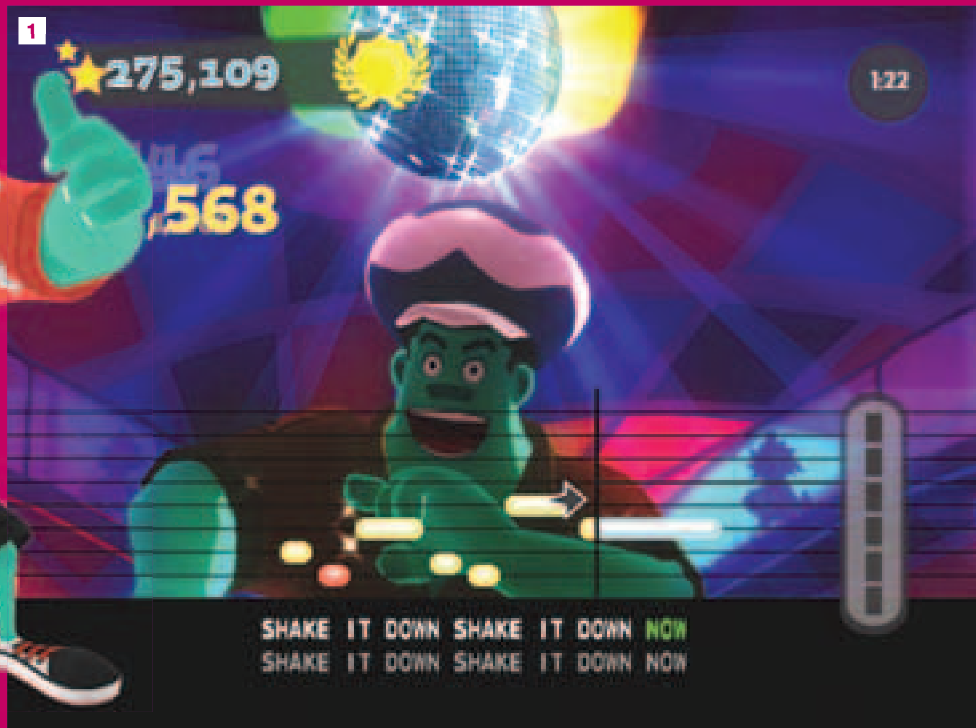
НЕО КОРТЕКС НЕ ДРЕМЛЕТ, А ПОТОМУ КРЭШ ВОЗВРАЩАЕТСЯ. НА ЭТОТ РАЗ ВЕРХОМ.

В свое время австралийский сумчатый едва не стал неофициальным символом PlayStation, почти как Соник у Sega или Марио у Nintendo. Бандикут Крэш покорил сердца сотен игроков по всему миру, поучаствовал в нескольких играх-продолжениях и даже освоил несколько новых жанров. Что помешало обаятельному герою закрепить за собой славу мэскота, куда канули отличные игры с его участием и почему третье место в тройке самых узнаваемых персонажей видеоигр заняла Лара Крофт, а не рыжий бандикут, – тема для отдельной авторской колонки, а то и полноценного исследования. Сегодня же нам не до грустных размышлений, ведь у нас особый праздник: Крэш возвращается. Причем штурмовать герой будет чуть ли не все существующие консоли: от PS2 до Wii и DS. Повод для возвращения подходящий: мы спасаем мир (да, опять) от старых злодеев и порожденных ими зверьков-мутантов. Время отсутствия не прошло для Крэша даром – герой обзавелся новыми приемами. Например, он теперь умеет бегать по стенам. Но, пожалуй, самое существенное нововведение – возможность угонять живую силу противника. Именно «угонять», иначе и не скажешь. Избивая очередную неведомую зверушку, замечаешь, как над головой ее появляется специальный индикатор. Он показывает, насколько наша цель «в сознании». И когда противник достаточно избит, на него можно запрыгнуть, взнуздать, оседлать, пришпорить... Измотанный враг покорится и будет служить ездовой лошадкой. При этом злодей сохранит все свои приемы и способности, которые, конечно же, окажутся в нашем распоряжении; теперь их можно использовать для борьбы с прочими монстрами, решения головоломок и так далее. Увы, покататься на захваченном скакуне сколько вздумается не дадут: авторы намерены ограничить время передвижения верхом из соображений сохранения баланса. Другими словами, прошли уровень – извольте искать новый транспорт. Зато, не иначе как в качестве извинений за столь досадные ограничения, нам обещают режим совместного прохождения для двух игроков и кое-какие отличия между версиями для разных консолей. Нетрудно догадаться, что в версии для Wii авторы напирают на оригинальное управление, на Xbox 360 новая игра прихвастнет улучшенной графикой, а владельцев DS побалуют мини-играми, в полной мере использующими возможности тактильного экрана и стилуса.

Пока новая часть приключений знаменитого героя выглядит достаточно многообещающей и рассчитанной на самую широкую аудиторию (как старых фанатов, так и новичков, владельцев разных консолей, любителей оригинальных находок в игровом процессе и почитателей симпатичной графики). Окажется ли возвращение рыжего бандикута триумфальным, или Крэшу так и суждено прозябать в симпатичных, но бестолковых игрушках средней руки? Продемонстрируют ли разные версии игры одинаково достойный уровень качества, или одна из них окажется лучше других? Только время покажет. СИ


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА
НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ
НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ
WWW.NVDD.RU
© 2007 ЗАО "1С". ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ
ИГРА РАЗРАБОТАНА КОМПАНИЕЙ ARISE
ПРОДЮСИРОВАНИЕ KRANX PRODUCTIONS
СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ © ЛУКЬЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004
Реклама
ARISE
kranx productions





ИНФОРМАЦИЯ

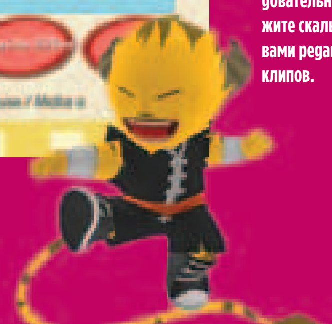
- **ПЛАТФОРМА:** Wii
- **ЖАНР:** special.rhythm.music
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 31 августа 2007 года (Европа)
- **ОНЛАЙН:** http://www.boogie.ea.com



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru







1 Самое время делать ставки: удастся Boogie уделать SingStar или нет?

2 Модная одежда для модных танцовщиц. Юные геймерши смогут проводить в примерочной часы. Да что там часы – недели!

3 Разрезать на кусочки и сшить в любой последовательности? Отложите скальпель – перед вами редактор видеоклипов.

BOOGIE

О ТОМ, КАК ELECTRONIC ARTS НАУЧИТ МИР ТАНЦЕВАТЬ.

Продолжение известнейшего танцевального сериала Dance Dance Revolution выйдет на Wii уже в этом году, и в нем предполагается непосредственное использование встроенных в пульт и нунчаку гироскопов. Словно в пику Konami, до сих пор не зарившаяся на рынок музыкальных игр Electronic Arts заявляет о разработке Boogie – игры, где нам придется с помощью все тех же гироскопов помогать персонажам… Правильно, танцевать!

Управление обещает быть крайне удобным и понятным: за перемещение танцора отвечает аналоговая ручка, а за всевозможные па и антраша – гироскопы в пульте и нунчаке. Кнопка «A» меняет стиль танца; стоит помнить, что повторением одних и тех же движений успеха не снискать: за монотонный танец очков полагается совсем мало. Разнообразив же репертуар как следует, мы быстро заполним линейку, позволяющую персонажу выделывать самые эффектные движения – для этого используется пульт при зажатой кнопке «B».

В отличие от обычных танцевальных игр, отображающих на экране информацию о том, когда и как нужно действовать, Boogie предлагает лишь шкалу, по которой можно отслеживать ритм песни, – не более того. От игрока ждут фристайла, и чем интереснее он окажется, тем больше очков положено в награду.

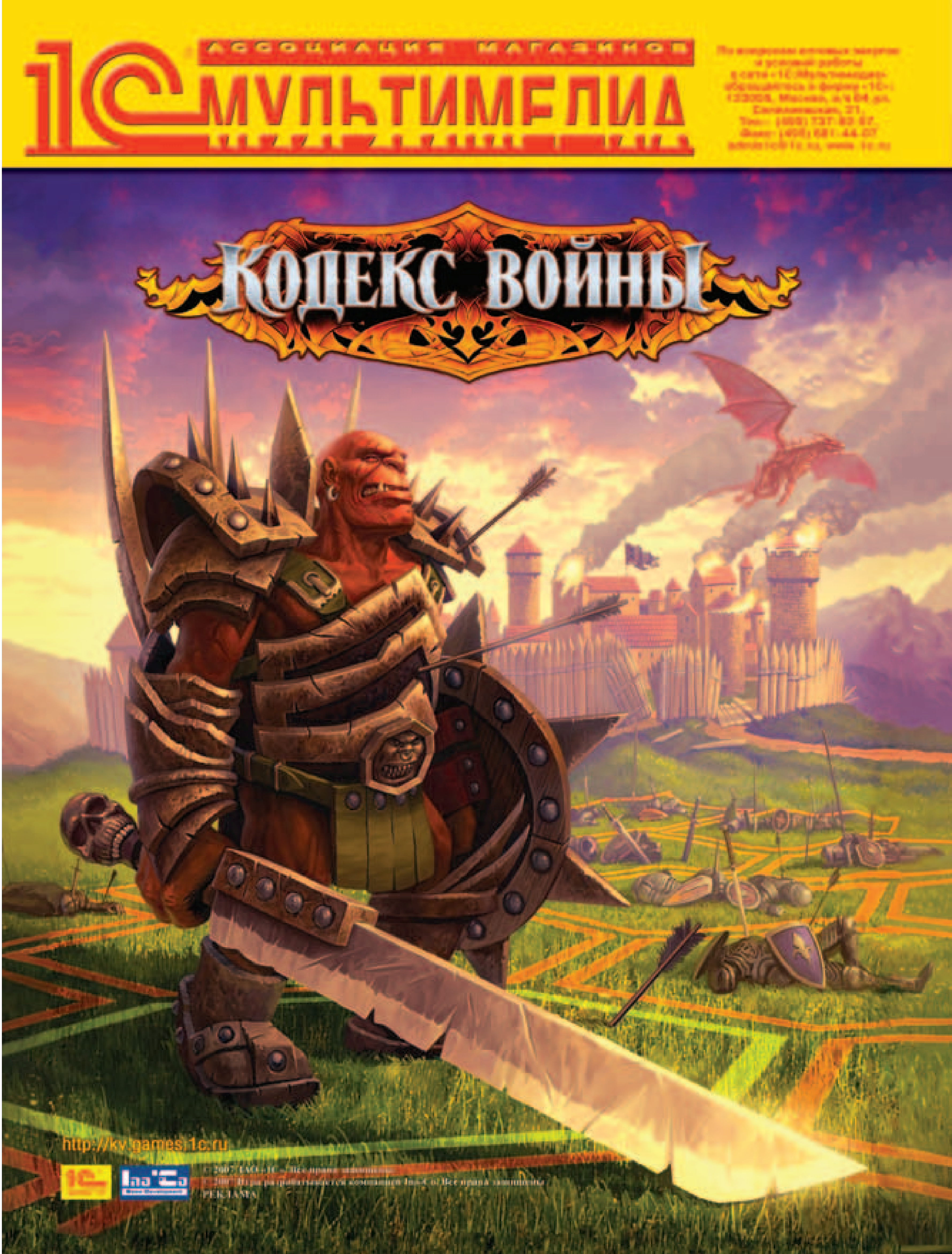
Но всевозможными телодвижениями дело не ограничится – придется еще и петь. Для этого в комплекте с игрой будет поставляться и USB-микрофон. Если же вы стесняетесь своего голоса – не беда: можете просто подпевать (бормотать? насвистывать?), и, если голос попадает в такт песне, игра услужливо «подсунет» оригинальный вокал. Простого караоке, впрочем, тоже никто не отменял.

Танец и пение объединяет кооперативный мультиплеер: один игрок хватает контроллеры, второй – микрофон. Не по душе сотрудничество – вот вам соперничество, два танцора всегда смогут выяснить, кто же из них зажигательнее.

Помимо веселья с гироскопами и караоке у Boogie есть еще и третий козырь, который нельзя не помянуть, – редактор видеоклипов. Продумав и поставив танец своей мечты, каждый всенепременно сможет еще и преподнести его подобающим образом. От положения камеры до спецэффектов – все в нашей власти, и благодаря чудо-пульту кресло режиссера наверняка окажется удобным.

Если говорить о цифрах, то повода для волнений они не вызывают: Electronic Arts хвастается, что для Boogie они раскошелились аж на 40 песен из самых разных эпох – от дремучих 70-х до хитов современности. В визуальном плане от игры мы многого ждать не склонны, однако по уже существующим роликам можно удостовериться в высоком качестве анимации героев. А ведь их позволят наряжать и всячески видоизменять – в лучших традициях The Sims!

В общем, создатели Boogie заявили об отличной идее, которая, требует не менее отличной реализации. Electronic Arts делает нечто действительно новое и, если им удастся выполнить все заявленное, сбалансировать игровой процесс и подружить гироскопы с танцевальным геймплеем, нас, вполне возможно, ждет настоящий хит. Если нет… Что ж, по крайней мере, на Wii появится караоке. СИ


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin@1c.ru, www.1c.ru
КОДЕКС ВОЙНЫ
http://kv.games.1c.ru
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Игра разрабатывается компанией Ino-Co. Все права защищены.
РЕКЛАМА

1





2



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3
- **ЖАНР:** shooter.lightgun
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Namco Bandai
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nex Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2007 года
- **ОНЛАЙН:** www.bandainamcogames.co.jp/aa/am/vg/timecrisis4





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

1 Неписаный закон Time Crisis гласит: если вокруг вражеского снаряда нет красного кольца, сигнализирующего об опасности, он точно уйдет в молоко.

2 Графика, по меркам PlayStation 3, сейчас смотрится не очень. Или даже «очень не». Например, угловатые гранаты давно пора заменить на более округлые.

3 Справа внизу указано время, оставшееся на прохождение уровня. Действовать надо быстро: у нас КРИЗИС ВРЕМЕНИ!

4 Внизу – список доступного оружия. Вариантов, как это принято в Time Crisis, совсем немного.

TIME CRISIS 4

ПОПУЛЯРНЫЙ АРКАДНЫЙ ШУТЕР ПРИХОДИТ НА PLAYSTATION 3. ДА НЕ ОДИН, А С УНИКАЛЬНЫМ СВЕТОВЫМ ПИСТОЛЕТОМ GUNCON 3.

На дворе новое поколение консолей, и японские производители игровых автоматов потихоньку переносят свои хиты на мощные домашние платформы. Например, Sega в 2004 году выпустила шутер Ghost Squad на аркадной платформе Sega Chihiro, сходной по начинке с первым Xbox. В конце этого года игра будет издана на консоли сопоставимой мощности – Nintendo Wii. Аркадное подразделение Sega уже успело выкатить классный зомби-шутер нового поколения The House of the Dead 4 на платформе Sega Lindbergh, а конкуренты все плелись позади. Namco отказалась вступать в «гонку вооружений» и продолжила выпускать «стрелялки» на старых платформах. В 2006-ом в токийских залах появился автомат Time Crisis 4, и внутри него стояла начинка Namco System Super 256, по мощности сопоставимая с PlayStation 2. Неудивительно, что графика в игре хоть и была неплохой, но на звание «картинки нового поколения» претендовать никак не могла, особенно если владелец зала рядом ставил The House of the Dead 4 с экраном высокой четкости. И вот приходит новость: Namco анонсирует консольную версию Time Crisis 4 эксклюзивно для PlayStation 3! Казалось бы, довольно странное решение, учитывая прошлое игры и ее, гм, системные требования. Спокойно: в знакомом Time Crisis 4 появится сразу несколько дополнительных режимов, а новый световой пистолет Guncon 3 для PlayStation 3, который будет поставляться вместе с диском, сможет работать с любым современным дисплеем, как с плазмой, так и с LCD, как с обычным телевизором, так и с HDTV-устройством.

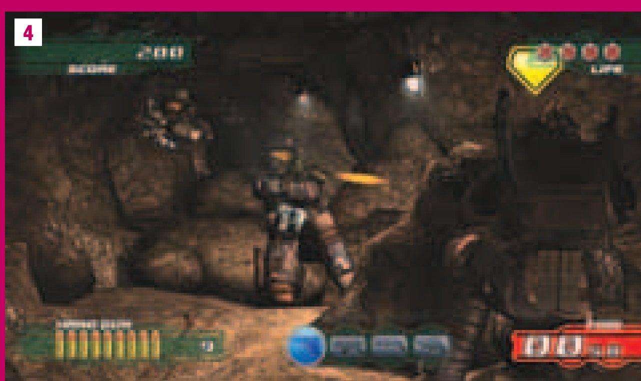
Несмотря на явное техническое превосходство зомби из «дома мертвецов», сегодня аркадный Time Crisis 4 считается одним из самых популярных шутеров для светового пистолета. Все игры сериала выдержаны в стиле киношного боевика категории «B»: пара защитников справедливости в гавайских рубашках прерывает отпуск, чтобы, сверкая белоснежными улыбками, спасти планету от очередного маньяка с бомбой. И хотя главный злодей в каждой игре свой, одним из коварнейших врагов всегда выступает наемник Wild Dog, который погибает в каждой игре и, глазом не моргнув, возвращается к жизни в следующей. Дважды он взрывал себя сам. Безрезультатно: в Time Crisis 4 хитрец снова строит козни. На этот раз он связался с торговцами биологическим оружием и готовится совершить переворот в Соединенных Штатах Америки. Довести беднягу до третьей попытки самоубийства могут только два сотрудника агентства VSSE (хотите верьте, хотите нет, но это название расшифровывается как «Vital Situation, Swift Elimination»).

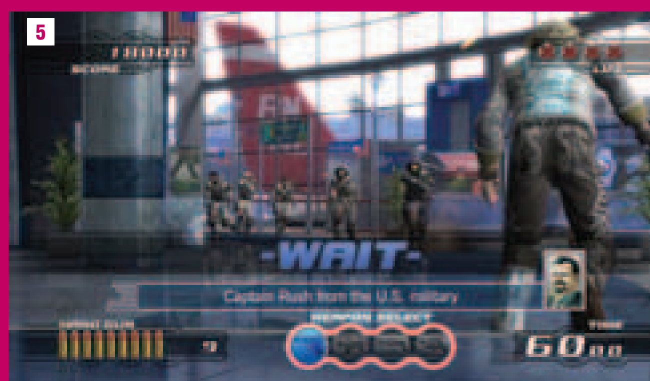
Как в любой другой части Time Crisis, наши враги – безликие и многочисленные, но подслеповатые террористы. Они поливают героев свинцом, но в цель может попасть отнюдь не каждая пуля – а те, что могут, движок подсвечивает красными вспышками. Завидев такую, нужно мгновенно нырять в укрытие. Для этого в игровом автомате Time Crisis предусмотрена специальная педаль (что логично: руки у игрока заняты, в них – световой пистолет). Спрятавшись, можно сменить оружие, а их в игре четыре вида: пистолет, автомат, дробовик и гранато-

Все, что вы хотели знать о...

Сериал Time Crisis появился на свет в 1995 году, когда увидел свет первый игровой автомат с этим названием. Через два года игра была издана на PS one и стала довольно популярной – настолько, что на этой же консоли в 2001 году было опубликовано эксклюзивное продолжение Time Crisis: Project Titan. В обеих играх герои уже могли прятаться в укрытия, но игрок еще не знал, когда это нужно делать – все летящие в вашу сторону пули были совершенно одинаковыми, и угадать, какая попадет, а какая промажет, не получалось. Потенциал идеи с укрытиями был раскрыт лишь в Time Crisis II (1998 год – игровые автоматы, 2001 – PlayStation 2). Здесь «опасные» пули впервые были подсвечены красными вспышками. Увидев ее, вы должны немедленно отправлять героя в укрытие, ведь агенты выдерживали лишь по нескольку попаданий. Time Crisis II также стала первой игрой, в которой оперативники действовали вдвоем, прикрывая друг друга. В Time Crisis 3 (2002 год – игровые автоматы, 2003 – PlayStation 2) появилась современная система выбора оружия, а Time Crisis 4 (игровые автоматы, 2006-ой) – предмет сегодняшнего разговора.

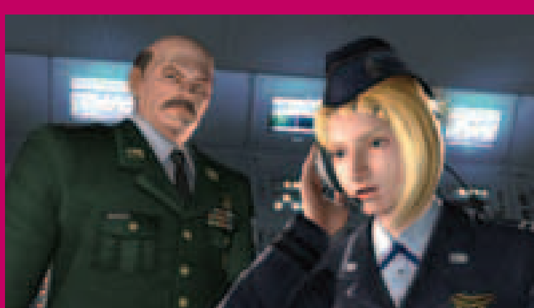
3


4


5


5 Справа вы видите спину напарника. Игра вдвоем в консольном Time Crisis обязана быть. Во всех предыдущих домашних версиях с мультиплеером бед не было.

6 Новый контроллер Guncon 3 совместил в себе функции геймпада и светового пистолета.





6


мет. Каждое годится для своих целей, и патроны ко всему кроме пистолетов – большая ценность. Кстати, вражеские чумные жуки (они же биологическое оружие) бывают аж четырех видов, и против каждого лучше всего подойдет свой, определенный тип оружия. В игровом автомате есть лишь один, сюжетный режим игры; владельцы PlayStation 3 получают сразу несколько обновок. В их числе – Crisis Missions (сложные задания для опытных игроков) и набор мини-игр для тех, кто просто хочет хорошо провести время в компании с друзьями. К четырем основным видам оружия в версии для PlayStation 3 добавлены невиданные ранее пушки – какие именно, разработчики пока не говорят.

Вместе с диском осенью в продажу поступит и новый консольный световой пистолет от Namco под названием Guncon 3. Он бывает двух цветов: черный или оранжевый, подходит только к PlayStation 3 и подключается к USB-порту. Световой пистолет, как и контроллер от Nintendo Wii, может работать с любым дисплеем. Неудивительно, что оба эти прибора действуют по одному и тому же принципу: рядом с экраном крепятся инфракрасные датчики. Для нормальной работы Guncon 3 нужно закрепить в верхних углах телевизора по датчику и подключить их к PS3 через интерфейс USB; третий порт займет сам световой пистолет, если же вы захотите играть вдвоем, второе устройство будет использовать те же сенсоры.

Самое интересное еще впереди: Guncon 3 – это не просто световой пистолет, а одновременно еще и обычный контроллер для PS3 с положенными двумя аналоговыми рукоятками. Правая рукоятка укреплена сзади, в верхней части пистолета – примерно там, куда ложится большой палец правой руки. Левой ладонью играющий должен придерживать контроллер спереди, где на стволе укреплена половина геймпада Sixaxis с еще одним «аналогом». Guncon 3, так же как и Sixaxis, оснащен гироскопами, определяющими пространственное положение и ориентацию устройства.

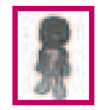
Казалось бы, зачем такие ухищрения обычному световому пистолету, пусть даже в новом поколении видеоигр? В этом-то все и дело. Guncon 3 – не обычный световой пистолет, а Time Crisis 4 – не обычный шутер. В консольную версию игры, помимо аркадного режима, затолкают пять совершенно новых уровней в режиме FPS (шутера от первого лица): с помощью «аналогов» мы будем расхаживать по миру Time Crisis, постреливая в экран из светового пистолета. Эти пять карт вместе с оригинальным аркадным режимом составят новую сюжетную кампанию Full Mission.

Возможно, эти неожиданные и смелые новации – всего лишь попытка отхватить кусок от пирога сверхуспешной Nintendo Wii. В любом случае, «световые шутеры» на консолях всегда отличались вторичностью: они лишь повторяли то, что мы уже видели в аркадах. Авторы Time Crisis 4 пошли другим путем и для релиза на PlayStation 3 готовят очень любопытные дополнительные режимы. Ну а смогут ли они подтянуть графику до современных стандартов, это пока бабка надвое сказала: все опубликованные скриншоты сделаны с движка аркадной версии. Той самой, что сопоставима графически с PlayStation 2... СИ

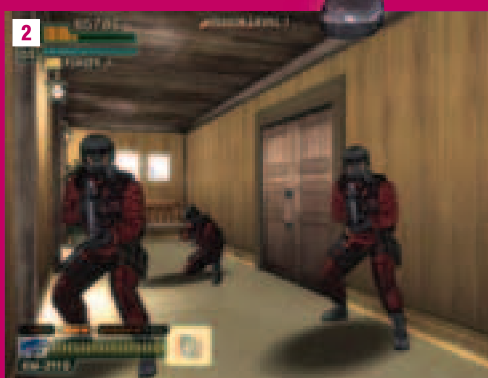




ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** Wii
- **ЖАНР:** shooter.lightgun
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** нет
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sega-AM2
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 4
- **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.Sega-ghostsquad.com/english



Автор: V.P.
vp@gameland.ru





1 Хотя оригинальная Ghost Squad увидела свет еще в 2004 году, картинка вполне приемлема. Да и графика для таких игр – не главное.

2 Какие-то они… совсем одинаковые? Вы правы, но обращать на это внимание будет некогда. Разгар боя – не время размениваться на мелочи.

3 Схватки в тесных коридорах – обычное дело, но и без променадов на свежем воздухе не обойдется.

GHOST SQUAD

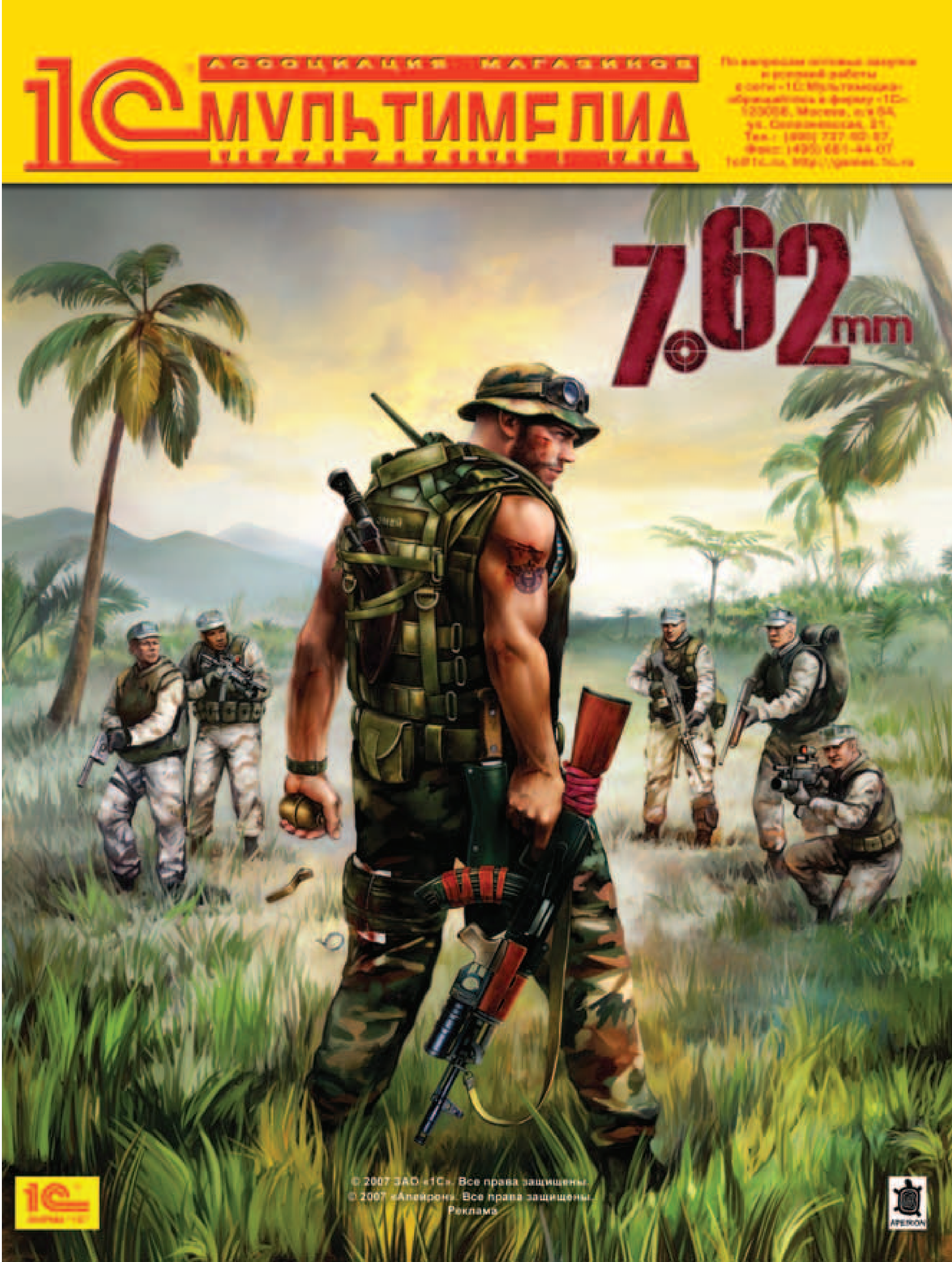
СПАСТИ ПРЕЗИДЕНТА НА ЗАВТРАК, НЕ ВЫХОДЯ ИЗ ДОМА? ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ПРОЩЕ, ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ WII!

Казалось бы, виртуальный тир уже давно свое отжил – продукция компании American Laser Games (Crime Patrol, Mad Dog Mc Cree, Who Shot Johnny Rock?) осталась в начале 90-х прошлого века, но Sega продолжает нас редко, но метко радовать The House of the Dead, Virtua Cop и другими подобными играми. Например, прекрасной Confidential Mission, одной из последних официальных разработок для Dreamcast.

Но сегодня на повестке дня Ghost Squad – это название и игры, и особого подразделения одновременно. Основная задача «Призрачной команды» – борьба с терроризмом. Необходимо вытаскивать из-под пуль заложников, обезвреживать бомбы и выполнять прочую рутинную работу специальных подразделений. Ну и спасение американского президента, само собой, входит в обязательную программу-максимум – от этого не отвертеться.

Все действо происходит на протяжении 3-х огромных миссий, до предела насыщенных событиями. Думаете, маловато? На первый взгляд, действительно, не много, но не стоит забывать, что AM2 уже разработала не одну подобную игру и прекрасно знает, чем можно поймать на крючок самых привередливых игроков. На каждом из 3-х уровней присутствует масса развилок, и никто не заставляет вас выбирать один и тот же путь несколько раз подряд. Вдобавок ко всему, после неоднократных прохождений (а прохождения наверняка станут неоднократными!) откроются дополнительные развилки, обмундирование и секретное оружие, коего насчитывается два с половиной десятка единиц – будет где разгуляться! Если хотите пригласить в гости друзей и устроить совместный разнос угрозе общества – пожалуйста: в перестрелках смогут принять участие сразу четыре человека. И обучать никого не придется – что может быть проще, чем навести прицел на врага и выстрелить? Впрочем, если у кого-то и это получается с трудом – можно поупражняться в специальном режиме.

Представьте: вся эта красота теперь появится у вас дома. Чем не повод для радости владельцев Wii? Повод, да не лучший – не каждому по вкусу то, что консоль нашпиговывают различными играми недалекого прошлого. А для тех, кто относится к продукции Nintendo скептически, любой подобный анонс – и вовсе лишний повод позубоскалить. А ведь в данном случае перед нами именно такой пример – в оригинале игра уже была опробована целых 3 года назад завсегдатаями залов игровых автоматов. Однако достоинств в ней больше, чем минусов, и прежде чем кинуть камень в разработчиков – два раза подумайте. И прелесть не только в том, что игроки сэкономят на жетонах. Для Wii не придется докупать громоздких и дорогостоящих контроллеров в виде пистолетов и автоматов, ведь Wii Remote – как раз то, что нужно для подобных игр. Так что Ghost Squad станет эксклюзивной для Wii вполне оправданно. Именно это отмечают и сами разработчики. А мы с вами сможем отметить это не ранее конца 2007 – с точной датой появления европейской версии авторы пока что не определились. СИ


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
7.62mm
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 «Апейрон». Все права защищены.
Реклама
APEIRON



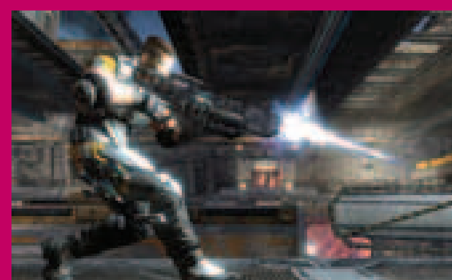
ИНФОРМАЦИЯ

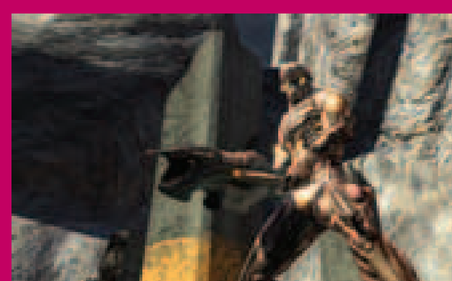
- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** action-adventure.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Day 1 Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** лето 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.fracturegame.com



Автор: Игорь Сонин
zontique@gameland.ru







1 Киберниндзя с искусственным интеллектом тоже умеют изменять рельеф. Страшно даже представить, во что превратится заурядная перестрелка.

2 Несколько секунд назад здесь была ровная дорога. Вы бросаете гранату, и в почве стремительно образуется провал.

3 Так выглядит воронка, которая засасывает в себя не только врагов, но и все предметы, не прибитые к полу.

4 Внешний вид главного героя как-то не вдохновляет. Ну, суперсолдат как суперсолдат. Не он первый, не он последний.

FRACTURE

ХОТЕЛИ ИГР, КОТОРЫЕ НЕВОЗМОЖНО БЫЛО СДЕЛАТЬ НА КОНСОЛЯХ ПРОШЛОГО ПОКОЛЕНИЯ? ПОЛУЧИТЕ!

Опытные геймеры, возможно, помнят шутер под названием Red Faction, вышедший на PC и PS2 в 2001 году. Тогда он привлек к себе внимание прессы и геймеров прежде всего благодаря главной особенности движка, технологии GeoMod. Она позволяла игроку на свой лад менять рельеф в уровнях-тоннелях. Очень веселым становился мультиплеер, особенно режим Capture the Flag. Как вам нравилась возможность прокопать лаз на базу противника и втихаря умыкнуть вожделенное знамя? Red Faction не получила должного признания в силу избирательной применимости GeoMod: если уж разработчики хотели поставить перед игроком неразрушаемую скалу с неразрушаемой дверью, они так и делали. Создать более правдоподобный и деформируемый уровень на консоли прошлого поколения было фактически невозможно – негде хранить данные обо всех устроенных игроком разрушениях. Сегодня PS3 и Xbox 360 предоставляют совсем другие вычислительные мощности и объемы памяти, и разработчики вновь обращаются к заманчивой идее. THQ только собирается финансировать Red Faction 3, а LucasArts и Day 1 Studios уже сегодня готовы нахваливать Fracture – научно-фантастический шутер с деформируемым рельефом на уникальном движке Despair Engine. Для LucasArts, которая обычно занимается играми по громким лицензиям (намек «Давным-давно в далёкой галактике…»), Fracture – исключение из правил: игра создаётся с нуля силами молодой команды. Впрочем, издатель пророчит небо в алмазах и кумекает сюжет, достойный киношной саги. Итак, на дворе 2161 год. В Соединенных Штатах – гражданская война. Опять. На этот раз враждуют не Север с Югом, а Восток с Западом. Глобальное потепление, экологические и сейсмические катаклизмы сделали центральную часть Штатов непригодной для жизни, правительство не сумело удержать власть, и страна раскололась на две половины. Те, кто жили на Восточной стороне, объединились со Старым Светом и основали Атлантический альянс – общество, активно применяющее продвинутые кибернетические технологии. Те, кто жили на Западе, подружились с японцами и китайцами и создали Тихоокеанскую республику. Их конек – генетическая модификация жителей, метод, который европейцы считают аморальным, богомерзким и совершенно недопустимым. Долго ли коротко ли, а Восток опять поссорился с Западом и вот уже вы, солдат Атлантического альянса эксперт-подрывник Мейсон Бриггс, отправляетесь в бой против генетических уродцев противника, обладающих сверхчеловеческой ловкостью и броней-экзоскелетом. На первых заданиях Бриггса посылают воевать в залив Сан-Франциско. Точнее, на дно залива – со всеми случившимися экологическими катаклизмами гигантская лужа успела полностью высохнуть. В нашем распоряжении – верная винтовка и арсенал тектонических гранат.

Эти гранаты и есть самая важная особенность Fracture, которая отличает игру от любого другого виртуального боевика. Почти во всех сегодняшних играх «пол» – незыблемая твердь, на которой разворачиваются те или иные события. Но не во Fracture. Тут солдаты постоянно изменяют рельеф на



Углубимся в историю. Наверное, самой первой трехмерной игрой с деформируемыми ландшафтами была Magic Carpet, выпущенная хорошо известной тогда компанией Bullfrog аж в 1994 году. Там вы становились волшебником, который странствовал по миру на ковре-самолете, восстанавливая нарушенное равновесие. По тем временам, когда игроки только-только пришли в себя от спрайтового Doom, «Ковер-самолет» был фантастически смелой игрой. Волшебник умел творить деформирующие заклинания, создавать кратеры или вулканы и призывать землетрясения; эффект от произнесенных заклятий игрок видел тут же, в реальном времени и в трехмерном мире. Даже простое заклинание «Воздвигнуть замок» работало совсем не просто: на ваших глазах из земли поднималась гора и принимала форму крепости (такое «строительство» можно было использовать и как оружие – оказавшиеся на месте катаклизма враги умирали от удивления). Смелая и передовая Magic Carpet в свое время не была воспринята по достоинству, отчасти из-за непомерно высоких системных требований, которые такие эффекты предъявляли к слабеньким компьютерам того времени.











Какими бы громкими лозунгами разработчики ни прикрывались, а сделать игру с полностью и повсеместно деформируемым рельефом все-таки никому не по зубам. Точнее, создать-то ее можно, но будет ли в нее интересно играть – большой вопрос. Дизайнеры Fracture пошли проверенным путем. В виртуальном мире все материалы делятся на деформируемые и недеформируемые. К первым относится обычная земля – и под открытым небом вы сможете применять тектонические гранаты почти повсеместно. Ко вторым записываем камень и железо – повлиять на них игрок не может. Два скриншота, приведенные выше, наглядно иллюстрируют ситуацию; на них изображен один и тот же коридор, «до» и «после». Как видите, трубы и каменные стены остались целыми, а вот землю наши вояки перелопатили что надо. Таких солдат да на огород по весне – цены им не будет!

поле боя, стараясь занять более выгодную позицию. Одни гранаты поднимают из земли колонны мгновенно застывающей лавы, другие создают в почве огромные ямы (с их помощью очень удобно устраивать подкопы под укрепления врага). Гвоздь программы – граната, которая создает миниатюрную гравитационную воронку, которая засасывает все, что окажется поблизости, и ваших очень удивленных врагов в том числе. Гранаты не обязательно применять только в бою; например, бросив одну из них себе под ноги, можно оказаться на вершине выросшей из ниоткуда колонны и таким образом попасть в ранее недоступную высотную область.

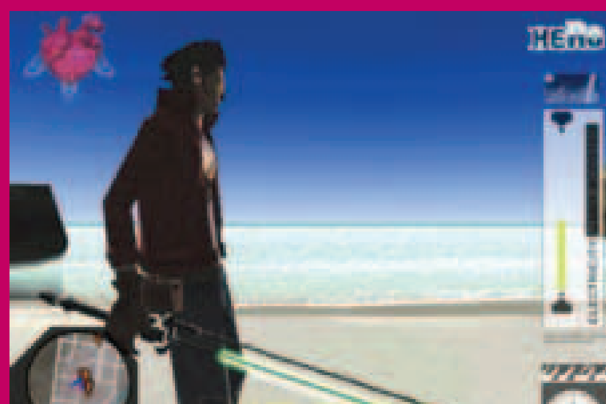
Все геологические изменения выглядят совершенно естественно. Бросьте тектоническую гранату, и вы увидите, как земля прогнется под действием неведомых сил, разбрасывая куски грязи. Вздымающиеся колонны выглядят так, словно магма пронзила земную кору и пришла к вам на выручку, – почва покрыта трещинами, сквозь которые можно разглядеть раскаленную твердь. Движок Fracture был создан специально для консолей нового поколения, он уделяет особенное внимание обсчету достоверной физики и, наверное, поэтому не гонится за изысканными графическими прелестями. Зато он может отображать открытые и деформируемые пространства на сотни метров вокруг героя прямо во время этой самой деформации. Кстати, игра всегда идет в режиме от третьего лица, потому что если бы мы смотрели на мир глазами Бриггса, то наверняка долго бы не выдержали. Из-за этих постоянных провалов и подъемов мы бы то и дело теряли ориентацию. Все-таки, не привык игрок в современные шутеры к таким выкрутасам.

Что будет твориться в мультиплеере – страшно даже предположить. Равно как и неясно, смогут ли разработчики написать движок, который не зайдется в конвульсиях, если десять игроков одновременно бросят по паре тектонических гранат каждый. Наконец, что будет, если в одно место бросить гранату-копалку, гранату-поднималку и гранату-воронку? Концепция Fracture побуждает к экспериментам с игровой физикой, и это само по себе очень любопытно. Внимательно изучив скриншоты, на которых изображен один из коридоров «до» и «после», можно заметить, что хотя земля действительно деформируется как душа пожелает, но камень не изменяется вовсе (хотя его и может присыпать пылью с возникшей по соседству горки). Это оставляет дизайнерам уровней простор как для творчества, так и для злоупотреблений – редко кто удерживается от искушения загнать игрока в прямой цельнокаменный «сюжетный» коридор.

Для компании Day 1 Studios это первый самостоятельный проект, раньше они трудились в статусе со-разработчика над консольным F.E.A.R. и двумя частями MechAssault. С ходу замахиваясь на игру, подобных которой в мире нет, разработчик идет ва-банк. Шанс провалиться велик, но и шанс выделиться из толпы, прославиться и сорвать куш тоже немаленький. Можно не сомневаться, рано или поздно кто-нибудь сделает отличную игру с деформируемым рельефом. Нам нужно только подождать. Тем временем сами разработчики полностью уверены в успехе и уже запустили в производство вторую игру на движке Despair Engine. СИ











ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Wii
- **ЖАНР:** action-adventure.freeplay
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Spike
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Grasshopper Manufacture
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2007 года (Япония)
- **ОНЛАЙН:** http://www.mmv.co.jp/special/game/wii/nomoreheroes



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

1 Трэвис легко разрубает противников пополам, но никогда не оставляет за собой трупов. Магическим образом тела (вернее, их части) исчезают, стоит им упасть на землю.

2 Современный убийца должен стильно одеваться, смотреть аниме и играть в видеоигры. Вот оно, рождение нового мифа!

3 Темнокожая японская школьница знаменита тем, что распылила по кирпичику свою школу, оставив там нехилый запас взрывчатки. А теперь ей полюбилась катана.

NO MORE HEROES

УБИЙЦА #11 СМЫЛ КРОВЬ С РУК, УБРАЛ ПОДАЛЬШЕ СВЕТОВОЙ МЕЧ, ВСТАЛ ПЕРЕД ПЛАКАТОМ С АНИМЕШНЫМИ ДЕВОЧКАМИ И КРИКНУЛ: «МОЭ!»

Долгое время SUDA51 (Гоити Суда) создавал игры, пряча лицо и не рассчитывая на всеобщее одобрение. Сначала он выступал как помощник в компании друга, затем, когда та обанкротилась из-за излишне оригинальных и, разумеется, никем до конца не понятых идей, решил основать собственную студию и выбраться за пределы японского рынка, не потеряв при этом ни грамма удивительного художественного стиля и собственного видения виртуальных развлечений. Сейчас SUDA51 жмет руку Хидео Кодзиме и устраивает вместе с ним мероприятия, вроде «Снейк против Зомби», а по вечерам комментирует жестокие игры для Famitsu Wave. Теперь, когда проекты Grasshopper Manufacture известны во всем мире, он может позволить себе… еще более смелые эксперименты!

В городке Santa Destroy, что на юге США, жил да был молодой человек по имени Трэвис. Успешно закончив университет, он тут же устроился на работу и целый год притворялся, что не знает горя. На самом же деле этот год дался ему тяжело. Бросив работу страхового агента, он заперся дома и стал проводить время так, как это делают настоящие отаку – сутки напролет просиживал в Интернете, собирал коллекцию фигурок и прочих ненужностей, с головой погрузился в мир комиксов и видеоигр. Жить бы ему отшельником, но судьба-злодейка распорядилась иначе. Купленный на интернет-аукционе световой меч оказался не дешевой китайской игрушкой, а самым настоящим оружием, рассекающим металл ничуть не хуже брелока Люка Скайуокера. Световой меч придал Трэвису уверенности, и вот уже он, воображая себя всеми героями сразу, становится пленником мечты «стать убийцей и преступником номер один во всем мире». Расправившись со славным парнем Хелтером «я-не-похож-на-Данте» Скелтером, он занял одиннадцатое место в мировой таблице рекордов, после чего утвердился в намерении не останавливаться ни перед чем, чтобы добиться своей совсем неблагородной цели – звания первого.

Не время для героев

Распорядок дня у Трэвиса вольный. Не испытывая недостатка в средствах, он может провести целый день, просто мотаясь по городу на своем чудо-мотоцикле Shpel Tiger. Никаких ограничений в этом смысле на игрока не накладывается: хочешь – отправляйся на задание, не хочешь – колеси по улицам и пугай прохожих. В то же время, сравнения с GTA оказываются неуместными – герой не может достать пушку и палить во всех подряд, равно как и не захочет угнать чужую машину или вытащить из нее водителя. По словам SUDA51, он действительно очень любит GTA, ему нравятся идеи Rockstar, но просто повторять их – глупо. Транспортное средство – в данном случае, навороченный мотоцикл – будет играть примерно ту же роль, что и лошадь в The Legend of Zelda: поможет справиться с какими-то препятствиями, быстро домчит из пункта А в пункт Б. Но и только.
Учитывая специфику игры, создателям стоит поклониться в ноги за возможность использовать двухколесного железного друга. Ведь каждый из десяти преступников, через трупы которых Трэвису предстоит перешагнуть, чтобы достичь своей цели, хоро-

3


Наклей, надень и слушай

No More Heroes очень многое роднит с другой игрой от Grasshopper Manufacture, killer 7, в свое время признанной поистине новаторской, удивительной и крышесносящей (при этом она мало где получила оценку выше семи баллов). Чтобы добиться большего успеха, SUDA51 привлек к разработке Marvelous Entertainment, доверил дизайн персонажей Юске Кодзаки, дизайн оружия и техники Сигето Кояме (ранее работал над Eureka 7), а сам занялся созданием сотен различных футболок для Трэвиса. Кстати, для больших поклонников игр от Grasshopper Manufacture работает интернет-магазин (https://freeville.serversecured.net/~grass8/cgi-bin/ghmshopr/top.html), в котором можно заказать не только эти самые футболки, пакеты и стикеры, но и саундтреки ко всем творениям студии, а также различные редкости, вроде книги hand in killer 7, в деталях объясняющей все хитросплетения тамошнего сюжета. К сожалению, официально доставка производится только обычной почтой и только в пределах Японии. Хотя можно воспользоваться и специальной формой на сайте, где непременно надо указать, что вы из России – а вдруг не откажут?



4




5




4 Трэвис не водит девушек домой – стесняется своей коллекции анимешных фигурок.

5 Про толпы прохожих придется забыть. Игра выходит только на Wii, и все ее ресурсы тратятся на стиль, но не массовку.

шо окопался – его едва ли встретишь в ближайшем супермаркете. Придется навестить много стукачей, выполнить не один десяток поручений, заплатить хорошую цену, чтобы оказаться в круге доверенных лиц и получить наконец отметку на карте, обозначающую текущее место пребывания убийцы.

Всего боссов ожидается десять. С некоторыми из них Трэвис подружится, других возненавидит, третьи умрут, едва подвернувшись под руку. Создатели оговариваются: важных героев будет тринадцать, и в конце концов каждый из них погибнет от разящего меча Одиннадцатого. Вроде как, вряд ли убийство жалкого актера, что всю жизнь играл супергероев для третьесортных сериалов, вызовет у кого-то жалость. Так же как и смерть свихнувшегося скульптора, решившего создать совершенного идола из частей тела выдающихся людей, почти наверняка не станет поводом для скорби.

А вот Холи Саммерс. Девушка, явно испытывающая симпатию к – в буквальном смысле – «убийственно крутому» Трэвису, почти наверняка станет головной болью для любителей хорошей любовной линии. Когда она злится, из ее ноги вырастают ракеты всех типов и зон поражения (в «Грайндхаусе» Квентина Тарантино есть похожая героиня, только вместо ракеты у нее тяжелый пулемет) – закроем на это глаза. И все равно придется признать – она далеко не ангел. И не зря занимает почетное шестое место в списке самых опасных убийц мира.

Американский отаку

Трэвису предстоит приложить много усилий, чтобы снести головы своим соперникам. Он на хорошем счету у мафии, ему даровано уникальное право посещать додзё якудзы и отрабатывать там новые удары, выпады, захваты и специальные приемы, которым позавидовали бы герои его любимых комиксов. Откуда в Santa Destroy взялось додзё якудзы, создатель комментировать отказывается, зато охотно делится пояснениями насчет захватов. Так, кнопка «А» отвечает за удар мечом, после которого можно взмахнуть контроллером и провести добивающий прием. Сочетание «пульта» и нунчака, в свою очередь, заведует системой рукопашного боя, где используются уже не взмахи, а резкие движения вперед. Таким образом, Трэвис может, например, провести бросок через спину. Кроме того, нунчак будет активно использоваться в многочисленных мини-играх. В основе боевой системы, впрочем, – все же «пульт», и если судить по комментариям разработчиков, они не очень-то горят желанием возиться с его гироскопическими функциями.

Что же до уровня жестокости, все сравнения с Manhunt (которыми грешат многочисленные западные журналисты), нам кажется, ошибочны. Как и в killer 7, кровь здесь наличествует в сугубо дизайнерских целях, а сам герой никогда не убьет жертву, задушив ее пакетом где-нибудь в темном переулке. Потому что настоящие герои комиксов, на которых старается походить Трэвис, так не поступают. Они встретят противника лицом к лицу, достанут световой меч, вдоволь поиздеваются и, подарив прощальную шутку, разрубят негодяя на две половинки. Крутые парни все делают с шиком. СИ

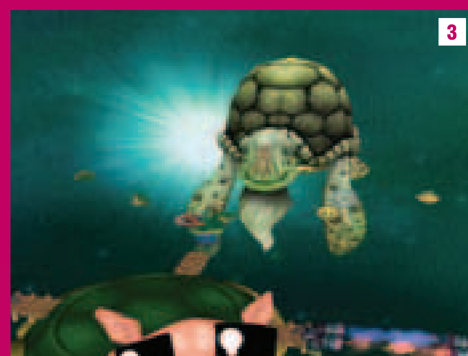




1



2

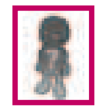


3



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Wii
- **ЖАНР:** strategy.tycoon
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Namco Bandai
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Wahoo Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 28 августа 2007 года (США)
- **ОНЛАЙН:** www.wahoo.com



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

1 Вот такие «острова» летают в безвоздушном пространстве, по версии разработчиков.

2 Космос – наиболее подходящее место для крупного строительства.

3 Космическая… черепашка? Чего же захочет от нас космическая черепашка?

SPACE STATION TYCOON

И НА МАРСЕ БУДУТ ЯБЛОНИ ЦВЕСТИ!

До сих пор владельцев Wii радовали сборниками оригинальных мини-игр, шутерами да платформерами, но скоро намереваются удивить экономическим симулятором. И не простым, а настоящим тайкуном, наследником Railroad Tycoon, Rollercoaster Tycoon, Zoo Tycoon, Transport Tycoon и прочих представителей бесконечных «симуляторов магната». «Почему бы и нет?» – подумал я. Волшебный пульт замечательно подходит не только для боевиков и квестов, но и для стратегий всех мастей. Поскольку строгий стройсим совсем не в стиле популярных на Wii игр, новый Tycoon будет ярким и веселым – с нарочито мультяшной, настраивающей на беззаботный лад графикой. Внешний вид игры – не единственное отличие от предшественниц. Мое внимание больше привлекли намеки на закрученный сюжет и наличие главных героев, что, согласитесь, для тайкунов в диковину. Итак, самого главного героя зовут Шон. Он вполне обычный землянин, путешествующий по бескрайним просторам галактики вместе с товарищем – обезьянкой по имени Тэм (и это чертовски напоминает еще не вышедшую Zack & Wiki). Некогда Шон владел собственной станцией, но однажды она была уничтожена космическими пиратами. Ныне у друзей воистину наполеоновские планы: настроить множество галактических станций взамен одной утерянной, а затем создать громадную сеть пассажирских и грузовых перевозок. Только время покажет, станет ли история двух звездных предпринимателей разворачиваться на протяжении всей игры, или ограничится завязкой и финалом, будут ли предлагаемые задания отличны от обычных «успей к назначенному сроку», «наладь связь между пунктами А и Б» да «осчастливь всех и каждого», или мы получим стандартный для тайкунов набор миссий. Пока игровой процесс держится в рамках привычного, во многом напоминая не столько PC-style тайкуны, сколько Outpost Kaloki X (на которую, к слову, игра и внешне весьма похожа) от NinjaBee. Нам предстоит следить за нуждами различных персонажей и своевременно возводить необходимые постройки на станциях, иногда обороняясь от всяких напастей, вроде метеоритных дождей, космических пиратов, ниндзя и помешанных на колдовской доктрине Вуду цыплят. На помощь просится все тот же волшебный пульт, ведь игроки собственноручно смогут отгонять метеориты и останавливать зарвавшихся галактических разбойников, не иначе как «божественной дланью», словно в Black & White. В мирное время пульт пригодится, чтобы «отлавливать» снующие повсюду звездолеты и интересоваться, что их хозяевам угодно. Для Space Station Tycoon, как и для любого стройсима, очень важна толковая расстановка и выполнение первостепенных задач, а также экономное использование доступного пространства. Ведь если переоценить ресурсы, легко вылететь в трубу, оставшись в открытом космосе с пустыми карманами. Впрочем, в случае с Space Station вряд ли уровень сложности окажется выше среднего. Внешность игры располагает к приятному времяпровождению в хорошей компании, благо нас ожидают многопользовательские режимы на любой вкус: от «все против всех» до совместного прохождения кампании. Строить космические станции предстоит уже в конце этого лета. СИ


1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
КОСМИЧЕСКИЕ 2 РЕЙНДЖЕРЫ
ДОМИНАТОРЫ
ПЕРЕЗАГРУЗКА
НОВОВВЕДЕНИЯ:
■ 20 НОВЫХ ТЕКСТОВЫХ КВЕСТОВ!
■ 27 НОВЫХ КАРТ ДЛЯ ПЛАНЕТАРНЫХ СРАЖЕНИЙ!
■ НОВЫЕ ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЕ ЗАДАНИЯ.
■ НОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ И УНИКАЛЬНЫЕ КОРПУСА, ВКЛЮЧАЯ ТРИ СУПЕР КОРАБЛЯ.
■ НОВЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ: ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ВСЕХ ТЕКСТОВЫХ КВЕСТОВ И ПЛАНЕТАРНЫХ БИТВ.
■ РАСШИРЕННЫЙ ИНТЕРФЕЙС ТРЮМА И ИНФОРМАЦИОННОГО ЦЕНТРА.
БОНУСЫ:
■ ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО РАЗРАБОТКЕ ИГРЫ, ВКЛЮЧАЯ ПОТРЯСАЮЩИЕ ПЕРВЫЕ ДЕМО-ВЕРСИИ РЕЙНДЖЕРОВ И ПЛАНЕТАРНЫХ БИТВ!
■ ОГРОМНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ АРТА, ОБОЕВ И МИНИ-ИГР ОТ ФАНАТОВ СЕРИИ "КОСМИЧЕСКИХ РЕЙНДЖЕРОВ".
■ СПРАВОЧНИК С ОПИСАНИЕМ ВСЕХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ИГРЫ, СОСТАВЛЕННЫЙ ПОКЛОННИКАМИ СЕРИИ.
■ НА ДИСКЕ ТАКЖЕ НАХОДЯТСЯ: "КР1", "КР2: ДОМИНАТОРЫ", И ВСЕ РАНЕЕ ВЫШЕДШИЕ ПАТЧИ.
ЗНАК ОТЛИЧИЯ РЕЙНДЖЕРА!
■ ПОДАРОЧНЫЙ DVD БОКС СОДЕРЖИТ СПЕЦИАЛЬНЫЙ НАГРУДНЫЙ ЗНАК РЕЙНДЖЕРА. НА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЕ ЗНАЧОК ИМЕЕТ УНИКАЛЬНЫЙ НОМЕР, ИЗГОТОВЛЕННЫЙ ПУТЕМ НАНЕСЕНИЯ ЛАЗЕРНОЙ ГРАВИРОВКИ.
WWW.RANGERS.RU
KATAURI INTERACTIVE







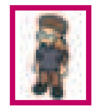






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** action.adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** D3 Publisher
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Vicious Cycle
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** 12 октября 2007 года (Европа)
- **ОНЛАЙН:** httpwww.viciouscycleinc.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

1 Думаете, безголовый Фред – личность не слишком симпатичная? Что ж, на улицах города полным-полно и других уродцев.

2 Мир Dead Head Fred на редкость мрачен и неприятен. О чем вам силой напоминают на каждом шагу.

3 Без визита на кладбище не обойдется – и Фреда там уже ждут с распростертыми объятиями!

DEAD HEAD FRED

КАК НАДЕНЕШЬ ГОЛОВУ – БЕРЕГИ ЕЕ...

Выпустить оригинальную и действительно ни на что не похожую игру сегодня мало кому удается. Однако многие разработчики не теряют надежды войти в историю, сотворив что-нибудь эдакое, необычное и увлекательное одновременно. Вот и студия Vicious Cycle решила попробовать силы с проектом Dead Head Fred, где главная роль отведена частному детективу… без головы.

События Dead Head Fred переносят нас в альтернативную реальность, отдаленно напоминающую США времен Великой Депрессии. В небольшом городке с мрачным названием Hope Falls безраздельно правит мафия, а также те, кто вовремя озаботился завязать с «крестными отцами» крепкую и взаимовыгодную дружбу. Однако Hope Falls примечателен не только этим – город стал настоящей свалкой радиоактивных отходов, из-за которых обычные жители теперь вынуждены жить бок о бок с мутантами всех мастей. Впрочем, были среди граждан Hope Falls и такие, кого данное положение вещей категорически не устраивало – в их числе и детектив Фред Нойман.

Фред так усердно пытался противостоять местным воротилам, что в конце концов от него сочли за лучшее избавиться. Детектива изловили, обезглавили, после чего использовали в паре-тройке секретных экспериментов. Их результат превзошел самые смелые ожидания. Фред вернулся к жизни – без головы, без памяти, зато преисполненный жажды мести.

Как поступит человек, лишившийся головы? По мнению разработчиков, он отправится искать пропаже замену. И, вероятно, даже не одну, а целых девять. Именно столько голов придется собрать (так сказать, с натуры) мистеру Нойману по мере прохождения игры. Ведь в мире Dead Head Fred голова нужна не только для того, чтобы в нее есть – это еще и оружие! И чем больше голов удалось позаимствовать Фреду у недругов, тем разнообразнее его арсенал.

Головы помогают избавляться от противников, уничтожать препятствия, обнаруживать спрятанные ловушки и решать загадки. Каждая из голов наделит сыщика специальными возможностями, полезными в той или иной ситуации, – причем Фред сможет в мгновение ока менять одну голову на другую, если того требуют обстоятельства. Впрочем, даже при таком богатом выборе голов, в бою не получится ограничиться только ими. А потому в распоряжении Фреда окажется и другое оружие – например, ножи и отравленные дротики. Кроме того, многоголовый детектив охотно использует в драке руки и ноги, нещадно избивая ими противников. Кстати, почти все навыки можно улучшить, используя довольно своеобразную «валюту» – червей. Те же черви в случае необходимости помогут вашему подопечному поправить пошатнувшееся здоровье.

Dead Head Fred находится в разработке уже довольно давно. Демоверсию игры показывали еще на прошлогодней E3, причем проект выглядел вполне законченным. Однако в Vicious Cycle решили не торопиться с запуском – который, согласно последней информации, намечен на ближайший август (в США). Ну а чтобы до того времени об их игре не забыли, создатели Dead Head Fred без устали нахваливают собственное детище, обещая совершить на PSP много-много революций – в том числе и технологическую.

И хотя подобные обещания приходится слышать слишком часто, мы надеемся, что в случае с похождениями Фреда Ноймана они окажутся правдой. СИ

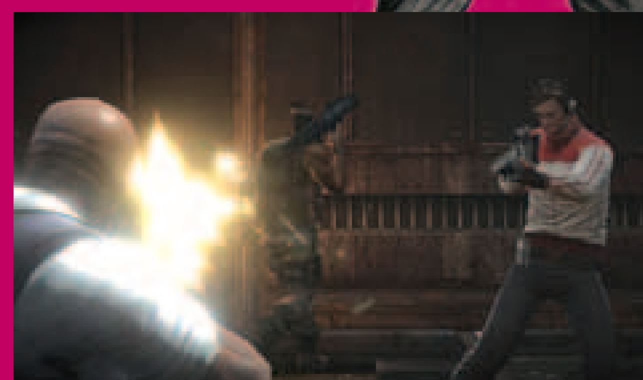
ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** shooter.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bizarre Creations
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2007 года
- **ОНЛАЙН:** www.bizarrecreations.com

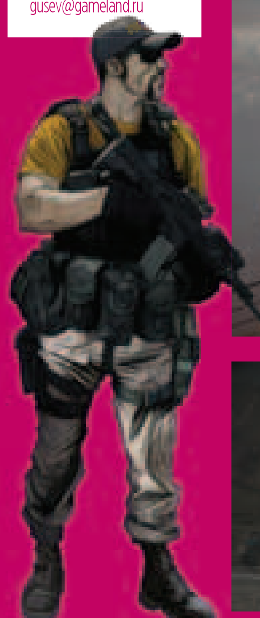


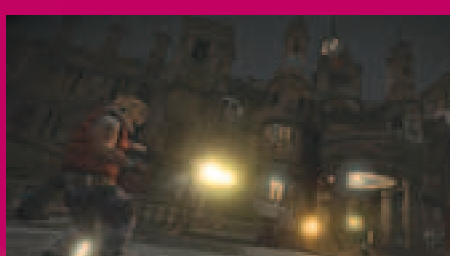
Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

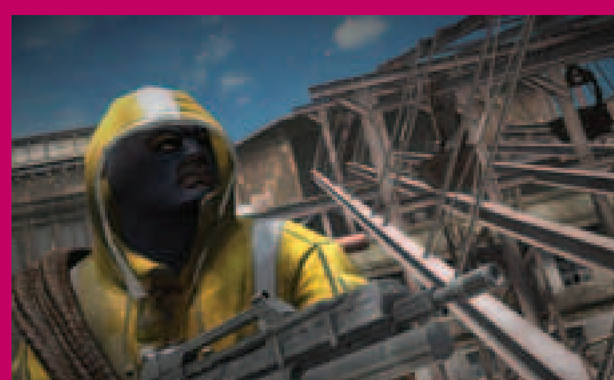












1 Сталкер! А ты як тут опинився?

2 Характер повреждений почему-то напоминает Half-Life 2.

THE CLUB

«ТАКОГО ТОЧНО НЕ БЫЛО В SPLINTER CELL И GEARS OF WAR!»

По складскому помещению, напоминающему одну из декораций фильма «Пила», несется лысый человек в камуфляже. В его руках два пистолета. Он ловко лавирует между забитыми коробками стеллажами, перекатывается от ящика к ящику, настороженно выглядывает из-за угла. Сразу видно: бывший полицейский. Так и есть, Ренвик – офицер нью-йоркской полиции, после увольнения вставший по другую сторону баррикад. Теперь он участник подпольного клуба, который устраивает кровавые бои для вуайеристов из Голливуда. Сначала Ренвик расстреливает одного противника, затем второго, третьего, четвертого... Но вот его подрывают из гранатомета, а взору игрока предстает такая картина: некто в дорогом костюме с неохотой передает другому неизвестному пачку зеленых купюр. На заднем плане – огромная плазменная панель, на которую транслируется изображение завершившегося боя. The Club, новый проект от Bizarre Creations, создателей Project Gotham Racing, явно заимствует идею у Manhunt. Только вот The Club в несколько раз стремительнее, живее и скоротечнее брутального экшна от Rockstar. Смысл игры не в том, чтобы отсиживаться в тени, а в том, чтобы, ни на секунду не останавливаясь, точными выстрелами в голову и эффектными подрывами бочек с бензином набрать как можно больше очков и прийти к импровизированному финишу первым. У игрока семь соперников, и на каждого из них постоянными членами клуба уже «заряжены» немаленькие деньги. Члены – голливудские знаменитости, бизнесмены, политики, которым надоело ставить на футбол и скачки. Каждый из восьми персонажей имеет свою историю за плечами. Ренвик, как уже было сказано выше, – отставной офицер полиции. Кроме него, среди бойцов помешанный на азартных играх трус, человек-загадка в черном капюшоне, любитель экстремальных видов спорта и другие герои. Есть и близкий нашему сердцу «спортсмен» – беглый русский заключенный Драгов. Характер каждого персонажа влияет на его стиль ведения боя. Трус, например, старается больше прятаться в малоосвещенных местах и выжидает момент для удара в спину, а Драгов предпочитает открытый штурм. У каждого участника клуба будет «родной» уровень, на котором он найдет применение своим индивидуальным характеристикам. То есть, чтобы добраться до конца, игроку предстоит пройти восемь арен, включая домашнюю. Среди них – «горячая точка», завод по производству металлов, океанский лайнер, тюрьма, Венеция, пакгауз, подземный бункер и даже помещичий дом в английском графстве. Однако истинный смысл игры далек от простого набора фрагов. Главное – строительство цепочки комбо, за которую в конце уровня начисляются очки. Подстрелите из снайперской винтовки зазевавшегося часового, быстро спуститесь вниз по лестнице, попутно изрешетив еще трех человек, под лестницей подорвите бочки, обрушьте кому-нибудь на голову веревочный мост, попадите точно в бензобак ржавого школьного автобуса... И вот вы уже набрали кругленькую сумму. Важно не останавливаться и не упускать противников из виду, в этом игроку помогут раскиданные по уровням замедлители времени. «Такого точно не было в Splinter Cell и Gears of War! – заявляет Ник Дэйвис, ведущий дизайнер. – Наша игра – это «анти-стелс»!» Не обманул ли он нас, проверим в конце года. СИ











ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360
- **ЖАНР:** action.flight.WWII
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Romania
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
- **ДАТА ВЫХОДА:** август 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.ubi.com



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

1 Судя по всему, это и есть один из боссов.

2 Скорость чувствуется в каждой картинке, и исходит она не только от самолетов, но даже от наземных объектов.







BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WWII

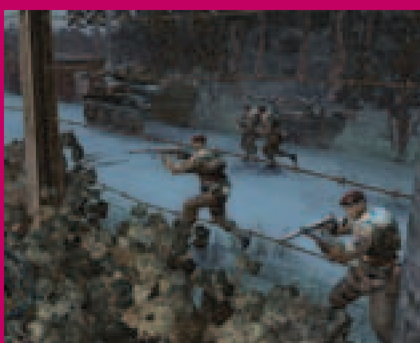
VERY EPIC FLIGHTSIM: ПОУЧАСТВУЙТЕ В САМОЙ КРУПНОЙ САМОЛЕТНОЙ МАССОВКЕ!

Желтые лучи прожекторов рассекают изрешеченное сероватыми облачками ночное небо. То там, то тут вспыхивают огненные «фейерверки» из осколков сгоревших кокпитов. Слева надвигается гудящая черная туча: это сотня (если не больше) американских самолетов идет навстречу другой сотне, составленной из самолетов «Люфтваффе». Сквозь мрак и жар воспаленного неба летят эскадрильи друг к другу, чтобы сойтись в новой схватке, скрестив не шпаги, но винты и крылья. До стрельбы дело не дойдет. Когда пилоты сквозь дым и облака заметят противника, будет слишком поздно открывать огонь – десятки напарников уже пойдут на таран. Вы как раз один из пилотов, которому не посчастливилось избежать столкновения. Обычное для Blazing Angels 2 положение.

У тех, кто относится к серьезным симуляторам, например к «ИЛ-2», исключительно как к развлечению, всегда был припасен такой рецепт веселого воздушного боя: берем 16 самолетов советских, 16 немецких, загружаем их боеприпасами до отказа, включаем погоду по вкусу, устанавливаем небольшую высоту – и получается такая бойня, какой Перл-Харбор не видел. Но время шло, запросы любителей таких забав менялись, и однажды всем показалось, что 32 пилота – это уже слишком мало. Захотелось не меньше 64, потом не меньше 86, потом не меньше ста... А потом вышла Blazing Angels – и жажда пропала: игра могла переваривать в одном кадре невиданное количество воздушных объектов! Новая часть Blazing Angels, Secret Missions of WWII, – эталон flight-массовки, да еще и с роскошной графикой. Грозовые вспышки, отблески света, детальная прорисовка самолетов и зданий. Каир, Гималаи, Швейцарские Альпы, Балтийское море, Рим, Китай и даже Москва – каждый уголок Земли воссоздан с душой, с чувством: не город в дорожной петле, лежащий лоскутным одеялом на растрескавшейся земле, а почти точная копия со всеми архитектурными нюансами. Сюжет к такой красоте притянут за уши. Игрок – командир спецподразделения по обнаружению новейших немецких самолетов. Задача – найти и уничтожить. Внести свои пять центов в победу американских войск над фашистской машиной, попутно предотвратив разработку какого-то мощнейшего оружия. Просто, без изысков, зато не отвлекает от главного – сумасшедших полетов над прекрасной землей. Круши, бомби, стреляй, ломай, иди на таран, будь пушечным мясом в воздушном аду, и, быть может, ты доберешься до босса.

Да, до босса. Приведем пример: исполинский дирижабль, утыканный пушками, ежесекундно сбрасывающий парашютистов. Надо не только десантников успевать расстреливать, но и по слабым местам летучего корабля попадать! За каждого сбитого противника начисляются очки, которые можно тратить на усовершенствование не только своего самолета, но и самолетов приятелей по звену. А если наскучат сражения (что вряд ли), можно пуститься в смертельно опасную пляску – в специально отведенной для этого зоне показывать виртуозные трюки. Мы посмотрели видео, в котором американский истребитель на полной скорости ловко юркнул под Эйфелеву башню, и теперь ждем своей очереди – чтобы исполнить «бочку» над Красной площадью (есть в Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII и такой уровень). Ждать осталось недолго, до августа. СИ











ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.historic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Relic
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.thq.com



Автор:
Денис Гусев
microscheme@gmail.com

1 Как бы опять не пригрался кто-нибудь к разрушенной церкви.

2 Красные береты и танки действуют заодно.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

ПРОДОЛЖЕНИЕ COMPANY OF HEROES: НА ЗАПАДНОМ ФРОНТЕ БЕЗ ПЕРЕМЕН?

Как и ожидалось, Relic и THQ выпускают дополнение к орденоносной Company of Heroes. Посвящено оно битве британских и немецких войск за Нижнюю Нормандию вообще и операции «Огород» в частности. От определения «дополнение» сами разработчики открещиваются – говорят, что собираются сделать самостоятельное продолжение COH без привязки к первой части. «Company of Heroes была первой главой серии, Opposing Fronts – следующая глава, и причина того, что мы выделили ее в отдельную игру, проста: мы слишком добросовестны», – объясняют в Relic. Причем искренность такого творческого порыва пока вроде подтверждается на деле: студия не ограничилась добавлением к начинке главной игры лишь двух сражающихся сторон и нескольких новых миссий и собирается всерьез переработать AI с графикой. Но все внимание, конечно, направлено на две новые стороны: британские войска и элитные немецкие танковые части. Задача первых – высадиться и закрепиться на севере Франции, (задача вторых – отбиться и перейти в контрнаступление. Силы будут уравновешены так: британцы превосходно обороняются, немцы подвижны и мощны. Поданные Ее Величества умеют строить трудно пробиваемые бункеры и извилистые глубокие траншеи, пехоту из которых нужно выкуривать в буквальном смысле этого слова: по-другому – артобстрелом или штурмом – никак, только огнеметами. Дополнительное уникальное умение британцев – способность за считанные минуты передислоцировать базу по всей карте, от тыла до фронта. Это дает игроку определенное стратегическое преимущество: появляется прекрасный шанс подогнать подкрепление прямо к передовой или, наоборот, сосредоточить силы у основных ресурсных точек. Немцы берут силой и скоростью. Бойцы Вермахта передвигаются небольшими, хорошо оснащенными, опытными группками, поддерживаемыми несколькими бронетранспортерами или одним большим танком – это и есть главный ударный стержень немецкой кампании Opposing Fronts. Наиболее крупные сражения растянутся на несколько связанных меж собой миссий: отбившись в первом бою, переходим в стремительное наступление, а в третьей миссии снова – так уж получилось – обороняемся. Такое рваное, пунктирное продвижение по карте должно создать эффект спонтанности, непредсказуемости – чтобы игрок, успешно перескакивая от уровня к уровню, не имел твердой почвы под ногами и не мог успокоить себя тем, что в финале все равно выиграет. Тут-то как раз и будет важен выбор стороны. Кроме того, на нелинейность развития событий поработает усовершенствованная система смены погодных условий. Дождь, шквальный ветер, беспроглядный туман, жара – все это будет меняться, влияя не только на технические характеристики юнитов, но и на их боевой дух. Например, пехота меньше заметна при наступлении в тихую лунную ночь, а танки надежнее ведут себя в мягкую погоду. Серьезным изменениям подвергнется и физический движок: при желании поле боя можно превратить в пустыню.

Пока три эти особенности – новые кампании, смена погодных условий и продвинутая физика – дают не очень веские, но все же достаточные основания отграничить Opposing Fronts от Company of Heroes, но как дела будут обстоять в действительности – узнаем не раньше октября 2007 года. СИ



Dawn of Magic

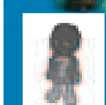
Dawn of Magic – зарубежное название «Магии Крови». Хотя в России оригинальная игра вышла в самом конце декабря 2005-го, за рубежом ее увидели только в апреле 2007-го. Судя по отзывам в прессе и на форумах, у американских и европейских геймеров необычная российская ролевая игра вызвала шквал самых различных чувств – от настоящей любви до лютой ненависти.
Как говорит Алексей, на создание обложки была только неделя рабочего времени. Идея была взята из первой Warcraft: пират и гоблин, оскалившиеся друг на друга. Противостояние усилили цветом и материальностью. Лица женские – для подростков это более привлекательно. Лед и пламень – это классика. Все остальное было делом техники: rendering, освещение и compositing.





Интервью с Алексеем Власовым (SkyFallen Entertainment)

Алексей Власов – арт-директор воронежской студии SkyFallen Entertainment, хорошо известной благодаря великолепной action/RPG «Магия Крови» и движку The Engine, ставшему основой многих российских игр. Сейчас в студии работают над двумя очень ожидаемыми проектами: автомобильным экшном «Death Track: Возрождение» и «Магией Крови 2».



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru

? Привет, Алексей! Расскажите немного о себе.
Здравствуйте. Детство у меня было отличное, хотя большая его часть прошла на девяти квадратных метрах. Занимался вольной борьбой, учился рисовать в Воронежской детской художественной школе. Родители говорят, неплохо получалось и то, и другое. Имею одно высшее и четыре специальных среднетехнических образования. Сертифицированный специалист Autodesk 3DMax и оператор Discreet Combustion. Закончил Воронежский государственный архитектурно-строительный университет. С отличием защитил диплом по специальности архитектор, но потом забросил все, связанное с архитектурой. Скучная и низкооплачиваемая работа. К тому же поступали предложения от западных работодателей. Навыки архитектора помогают мне понимать форму, цвет, объем, а высшее образование дополнительно воспитывает настойчивость и методичность. Все остальное из учебного материала слабо применимо в жизни и тем более в работе.

? А как вы ступили на игродельческую стезю?
В игровую индустрию я попал из-за отсутствия наличности. Тогда специалистов по компьютерной графике почти не имелось и зарплаты были чрезвычайно высокими, не то что сейчас. Все начиналось с ZX Spectrum, а точнее с заработка денег на него, что не так-то просто в 11 лет. Потом кропотливое изучение особенностей платформы, в перерывах между игрой. В университете я познакомился с более продвинутым вариантом – компьютером 486DX2 с гигантским объемом оперативной памяти в 8 Мбайт. Заинтересовался трехмерной графикой и изучил 3D Studio R4. Примерно со второго курса мне стало не хватать денег, которые я зарабатывал, делая курсовые и дипломные проекты для студентов своей специальности. Да и архитектура интересовала уже скорее как инструмент получения доходов, а не приятное развлечение. Собственно, тут и подвернулся проект «Девять принцев Амбера». Приходилось совмещать много работ и, к сожалению, это иногда сказывалось на качестве. Но заказчики были довольны, и это главное. С другой стороны, все это позволяло весьма прилично существовать. Вы же знаете, как тяжело молодому человеку отказать себе или своей подруге в каком-либо развлечении или безделушке?

? Kreed. Несостоявшийся убийца Doom III, который, впрочем, технологически выглядел, особенно вначале, очень даже стояще. Что можете сказать об участии в этом проекте?
Собственно, отношение к проекту Burut CT я имел только на этапе прототипа. Молодой студии понадобилась демонстрационная версия игры с серьезным потенциалом, а у меня к тому времени был достаточный опыт для реализации таких идей. После preproduction демо удачно продали и получили колоссальную огласку в западной и российской игровой прессе с множеством положительных отзывов. После успешного завершения моего цикла работ, наше сотрудничество прекратилось. В то же время поступили весьма интересные предложения о сотрудничестве с Crytek, но Skyfallen Entertaiment оказались настойчивее.

Рабочий день: без купюр

- 7.20-7.40 Встаю, завтракаю.
- 8.10 Бужу дочь и жену и ухожу на работу.
- 8.10-9.00 Еду до офиса.
- 9.00-9.30 Выдаю задания на день и смотрю, кто что сделал. Слегка подправляю планы, как правило, в сторону увеличения сроков.
- 9.30-9.50 Читаю почту. Смотрю, какие баги были добавлены в систему контроля багов. Если это ошибки, связанные с артом, распределяю между ответственными сотрудниками.
- 9.50-10.30 Проверяю, что построилось на Render Farm за ночь. Собираю результат и добавляю в систему контроля версий, если все ок.
- 10.30-12.50 Общаюсь с генеральным директором из США. Все происходит медленно – из-за расстояния. Обсуждаем текущую версию, требуемый features list, если необходимо, текущий список багов.
- 12.50-13.20 Обсуждаю с командой гейм-дизайнеров вопросы, которые касаются арта, и корректирую планы. В некоторых случаях меняю задания отдельных сотрудников, если этого требуют обстоятельства.
- 13.20-18.00 «Работу работаю». Чаще всего это какие-то недоделки, чужие ошибки, связанные со сложностью реализации каких-либо эффектов, или же спорные моменты между ведущими художниками и новичками. Раз в два часа хожу, проверяю, как продвигается работа отдела. Сегодня у меня интересная работа. Рисую арт для «Магии Крови 2», а точнее архитектуру подземелий. В 16.23 пришло с опозданием письмо о том, что надо добавить в проект Death Track летающих роботов-убийц. Уточнения гейм-дизайнеров требуют быстрых изменений. Бросаю все и иду консультироваться с ведущим гейм-дизайнером. Через 10 минут иду к программистам. Еще через 15 минут приступаю к работе. Делаю сам, так как изменения и дополнения нужно внести максимально быстро, а разъяснения потребуют много времени. К тому же рядовой сотрудник это сделает медленно, и потребуется много уточнений и поправок. Вдобавок ему надо рисовать арт, а я и сам знаю, «как надо». А это в разы сэкономит время и, как следствие, деньги. Но не мои нервы, это точно... Иногда приходится раздавать «пряники». Черствые и невкусные ленивым и медлительным. Такова жизнь. Эту работу тоже должен кто-то делать...
- 18.00-18.30 Запись в систему контроля версий недоделанного робота-убийцы. Завтра «допилю». Проверка работы отдела. Иногда обсуждение результатов.
- 18.30-19.10 Расстановка на render nodes текущего проекта. Проверка, что все сцены корректно рассылаются и строятся.
- 19.10-20.20 Занимаюсь проектом «для души». Без такого никак.
- 20.20-20.30 Подъезжает жена с дочкой, а иногда и с моей матерью. Закрываю офис.
- 20.30-20.50 Вместе едем на речку. Покупаем пиво, сок и немного еды.
- 20.50-21.40 Пара банок чудесного напитка и 700-900 метров вверх по реке делают из разработчика нормального человека. Вожусь с дочкой. Весело!
- 22.30-23.00 Слегка уставшие приходим домой. Укладываем дочку бай-бай (без папы мы пока не засыпаем) и ужинаем вместе с женой.
- 23.00-24.00 Дописываю этот чудесный текст и иду спать. Еще один день прожит не зря. Наверное...





PROFILE

1. Полное имя: Власов Алексей Александрович
2. Дата рождения: 16.03.1978
3. Никнейм: All
4. Специализируется в: Графика, руководство
5. Работал над: «Девять принцев Амбера», Heath, Unreal (PS one), Pizza Blast, Kreed, «Пограничье», «Магия Крови», «Магия Крови: Время Теней», «Магия Крови: Мультиплеер» и поддержка лицензии The Engine: «King's Bounty. Легенда о Рыцаре», «Кодекс Войны», «Не Время для Драконов» и «Санитары Подземелий»
6. Последняя впечатлившая игра: Final Fantasy XII (DS)
7. Обычно одет: в мягкую одежду, не стесняющую движения
8. По жизни любит: море, океан, женщин...
9. Не любит: пустоту
10. Девиз: Море, океан, женщины...

? «Магия Крови». Насколько это «ваш» проект?

Игра не может быть насколько-то моей или не моей. Это продукт совместной деятельности множества людей, объединенных общей идеей. Я отвечаю за него в большей степени, но это нисколько не умаляет заслуг остальных участников. Это был дебютный проект студии, непростой, потребовавший невероятных усилий и концентрации от руководства. Но львиная доля труда выполняется рядовыми сотрудниками. Для меня это еще один проект, успешно изданный как в России, так и в Европе, получивший награды на Конференции Разработчиков Игр (КРИ) несколько раз подряд, а также изданный при поддержке Atari и «1С» в США.

? Можете что-либо сказать о второй части «Магии Крови»?

К сожалению, все, что могу пока сказать, – игра выглядит очень неплохо и вполне конкурентоспособно с проектами AAA класса. Чтобы искупить немногословность, прикладываю несколько концепт-артов.

? Наступила эра nextgen. Расскажите, насколько тяжело проходил для студии переход на новое поколение графики?

Она наступила, и это радует! Мощность современных консолей впечатляет, но это требует от разработчиков более высокого профессионального уровня. Вместе с тем наблюдается смещение фокуса разработки на художественную и игровую составляющую – например, у Nintendo. Но львиная доля разработчиков по-прежнему стремится всеми доступными средствами к техническому совершенству. Skyfallen Entertainment также создает конкурентоспособную графику. Мы используем на полную мощность шейдеры версии 2.0, нами реализована отрисовка в реальном времени шерсти и волос персонажей в сотни миллионов полигонов с 70 кадрами в секунду на «средней» платформе (P4 3 ГГц, Nvidia GTS6800). Интенсивно используем motion capture. Одна из наших разработок, facial motion capture, не имеет в своем ценовом диапазоне аналогов. Ее сейчас лицензируют, и совсем скоро она станет доступна для покупки другим студиям. Также мы готовим программно-аппаратные системы бюджетного лазерного сканирования, что в значительной степени снижает трудоемкость выполнения сложных трехмерных объектов (статуи, лепнина, малые архитектурные формы).

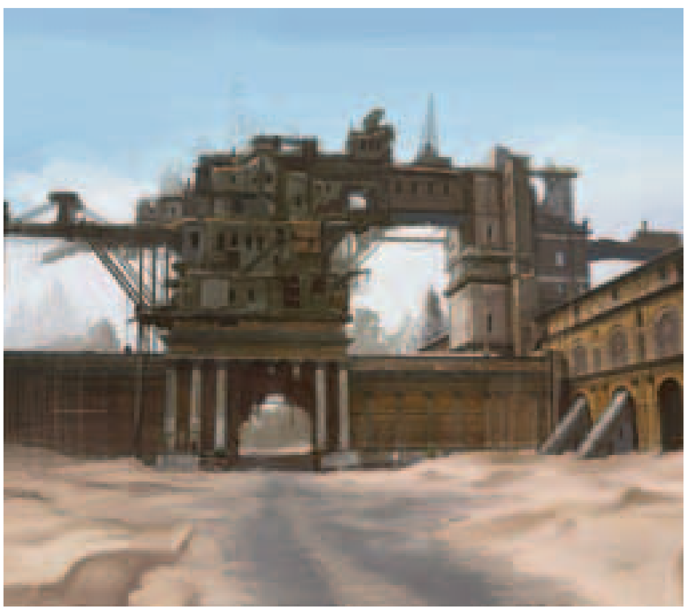
? Расскажите хотя бы в общих чертах, что такое SkyStudio?

К сожалению, я стеснен рамками NDA и ограничусь общими замечаниями. Это философия. Да, именно так. Новый подход к созданию игрового содержимого, а самое главное, к его редактированию. Ближайшая похожая система – RenderWare от Criterion.

? А чем вы сейчас занимаетесь в студии?

Помимо перечисленных выше технологий, завершаем гоночный проект «Death Track: Возрождение» (более подробно о нем дальше. – *Прим. ред.*) и идет предварительная шлифовка «Магии Крови 2». Также рассматриваем очень привлекательную платформу Nintendo DS. Возможно, через некоторое время анонсируем что-то интересное.







? Вы принимали участие в создании пререндеренных видеороликов для игр. Что в данном случае главное? И способны ли в будущем наши специалисты выдавать картинку уровня Blizzard и Square Enix?
Так вышло, что режиссер и технический директор видеороликов Skyfallen Entertainment – я. Главное – это терпение, точность и чуточку везение. Ах да, и самое главное – наличие бюджета. Высококачественные ролики как в Warcraft III или Final Fantasy XII, – очень дорогое удовольствие. В «Магии Крови» мы потратили год на изготовление четырех высококлассных роликов, что для большинства студий – непозволительная роскошь. Занимать в течение года пять сотрудников весьма спорным по влиянию на продажи творчеством может не каждый. Тем более сюжет, актуальный год или два назад, может не быть таковым сегодня. В принципе, изготовление классных роликов российскими студиями возможно, но я слабо в это верю.

? Сами играете?
Нет. Я скорее исследую игры на предмет выразительных средств и, реже, отдельных моментов геймплея. Очень редко когда игра в состоянии увлечь меня более чем на пару часов (сейчас играю в основном на Nintendo DS). Я бы не сказал, что люблю игры. Скорее, мне нравится их создавать.

? А что больше всего нравится создавать?
Сложный вопрос. Я не помню, когда последний раз мне приходилось выполнять работу, которая по-настоящему мне нравится. Есть задачи Студии. Есть направление развития Студии. Я призван решать их доступными мне ресурсами и методами, а иногда и недоступными.

? Вспомните – какие ощущения испытали, когда впервые сами создали что-то в пакете трехмерного моделирования?
Разочарование. Гораздо интереснее было учиться и исследовать возможности пакета. Искать оптимальные сочетания, ведь тогда, давно, художник был очень сильно ограничен системными требованиями. Поиск, варианты решений и еще раз...

? Ваши любимые художники?
В основном это корейские и японские представители экспрессионизма. Papier Blue – мой кумир.

? Что пожелаете начинающим разработчикам компьютерных игр?
Везения и упорства. Можно долго писать о том, «как надо и как не стоит», но жизнь многообразна и любые рекомендации, и тем более советы, будут бесполезны.

? Над чем вы бы хотели поработать?
Над собой. Возможно, это называется кармой.

«Death Track: Возрождение»

? Расскажите немного о визуальной стороне проекта. Насколько сильно изменился TheEngine? Какие добавлены особенности?
На базе усовершенствованного TheEngine можно создавать графику современного уровня. Специально для «Death Track: Возрождение» в TheEngine добавили поддержку новых шейдеров. Отдельная большая работа проделана над освещением, впервые попробовали реальную физику объектов и очень довольны результатами. Большую роль также сыграла Sky Studio. Сборка элементов происходит теперь в разы быстрее.









Также следует заметить, что видеороликов по сравнению с «Магией Крови» стало намного больше. Теперь после каждой удачной гонки игрок насладится двумя-тремя минутами видео, повествующего о развитии гонщика. Это, как мы считаем, позволит более плотно внедрить сюжетную составляющую в основной «гоночный» игровой процесс!

? Как идет работа над оформлением уровней? В официальном анонсе упомянуто 10 городов: Бангкок, Ватикан, Лондон, Москва, Нью-Йорк, Париж, Прага, Сан-Диего, Стамбул, Токио. Насколько они будут похожи на настоящие?

Над эскизами трудился Тимур Муцаев (знаменитейший отечественный художник, работавший над играми «Горький 17», «Адреналин-шоу», «Санитары Подземелий» и многими другими). Перед ним стояла интересная задача – придумать, как будет выглядеть мир в недалеком будущем, как он изменится под влиянием пока не существующих технологий. Многие детали значительно доработаны нашими художниками. Мы решили, что города нужно делать узнаваемыми, отсмотрели тысячи фотографий, изучали карты через Google Map, даже специально съездили в Сан-Диего, Бангкок и Москву, чтобы отснять материалы для игры. Кстати, в самом начале разработки, когда решалось, какие города-трассы войдут в игру, Москвы среди них не оказалось. Но патриотически настроенные разработчики настояли на своем – столице быть! И уже через несколько месяцев мы художественно поджигали Кремль, с любовью расставляли мины на Красной площади, устанавливали боевых роботов вдоль дорог... В общем, смотрите эксклюзивные скриншоты. В итоге создали около 100 км детально проработанных трасс, 10 городов: пыльный Стамбул, заснеженная Москва, туманный Лондон, мрачная Прага, ночной Токио в свете неона, дождливый Бангкок, утонувший в тропической зелени Сан-Диего... В каждом из городов около 1.5 млн полигонов, точнее, в руинах, оставшихся от них – ведь, по нашей задумке, в мире будущего царит анархия и разруха. Также игроки смогут самостоятельно сровнять с землей пару-тройку зданий и получить за это бонусные очки: все уровни заполнены разрушаемыми объектами, стреляя на здоровье!

? Что для вас значит работа над наследником классической Deathtrack от Dynamix/Activision (1989)? Насколько вы ориентируетесь на первоисточник?

Очевидно, что игры 1989 года и 2007 года будут отличаться. Те же игроки повзрослели на 18 лет! А с возрастом меняются и увлечения. Геймплей, интересный 20 лет назад, уже не так актуален сегодня. Тем не менее Deathtrack – легендарная игра! В детстве многие из нас часами в нее гоняли (первые гонки, в которых можно было тюнинговать машинки, отличная VGA-графика – уух!). Как и в оригинале, в «Death Track: Возрождение» обязательно будут скоростные гонки на сверхмощных автомобилях и стрельба из всевозможного оружия, но в то же время, это самостоятельный новый проект. Мы постарались не просто «реанимировать» старый проект, а переосмыслить содержание игры – гонок на выживание в будущем!

? Пару слов об автомобилях! Придумывали сами или брали за основу существующие, какова модель повреждений?

Всего в игре десять автомобилей, но в самом начале игроку доступны не все. На первых набросках машины выглядели как усовершенствованные версии существующих авто, но после некоторых раздумий мы полностью сменили дизайн, разработав настоящие машины будущего. Винил, мощные двигатели, разрушительное оружие... В моделях приблизительно 15000 – 20000 полигонов, что позволяет достаточно реалистично их разрушать. Машина мнется при столкновениях, при сильных ударах отслаивается краска, колеса срываются с шасси, а при критическом повреждении вылетает двигатель и все заканчивается красочным взрывом.

? На какой стадии разработки находится сейчас проект?

Собраны все 10 трасс, готов режим кольцевых гонок, подключены боты. Сейчас занимаемся остальными режимами игры, в частности, «драгом», настраиваем игровые камеры, отлаживаем систему начисления бонусов. Работа не останавливается даже по ночам – оставляем компьютеры обсчитывать многочисленные ролики, часть материала для которых была отснята на съемочной площадке с живыми актерами. Кроме них будет несколько десятков роликов на движке. Впереди работа над звуком и музыкой, которые будут записывать наши друзья из компаний TriHorn Productions и Gaijin Sound. Специально будут записаны звуки настоящих автомобилей.

? Когда ожидается выход игры? Планируется ли демоверсия проекта?

Ориентировочно игра выйдет в свет месяцев через шесть, в конце 2007 или в начале 2008 года. Демоверсии в планах пока нет, для начала мы хотим подготовить несколько роликов для демонстрации самых ярких моментов игры.

P.S. Отдельное спасибо за помощь в подготовке материала PR-специалисту SkyFallen Юлии Фирсовой. СИ



Мы постарались не просто «реанимировать» старый проект, а переосмыслить содержание игры – гонок на выживание в будущем!





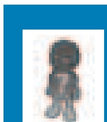
1989 год. В работе над Deathtrack.



«Дикие» первые годы пребывания в Atari.

Интервью с Аланом Мерфи

Алан Мерфи – не просто ветеран, а человек, выросший вместе с компьютерными и видеоиграми. Устроившись младшим аниматором в Atari Games в 1980 году, Алан прошел невероятный творческий путь, и за 27 лет поучаствовал в разработке более сотни игровых проектов в десятке компаний с мировым именем (Activision, Epyx, Nintendo, Sony, THQ). Он успел поработать художником, дизайнером, аниматором, а позже и арт-директором. А игры, над которыми он трудился, принесли создателям сотни миллионов долларов и заложили основы многих жанров. Вы только вчитайтесь в эти названия – Pac-Man, Hard Drivin', Gauntlet, Indiana Jones and the Temple of Doom, Blasteroids, Deathtrack, Pool of Radiance, Falcon 3.0... Сейчас Алан живет в Сан-Хосе, штат Калифорния, в самом центре «Силиконовой долины», где все когда-то и начиналось. Ему 52 года, он работает по большей части дома, но все еще полон сил и творческого задора для того, чтобы продолжать трудиться в столь бурно развивающейся и меняющейся игровой индустрии.



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru

Привет, Алан! Для нас большая честь поговорить с вами. Расскажите, пожалуйста, что привело вас в игровую индустрию? И какой она тогда была, в 80-х?

Здравствуйте. В конце семидесятых я был иллюстратором в журнале InfoWorld. Не знаю, можно ли это назвать работой в игровой индустрии, но я делал огромное количество иллюстраций и рисунков самых различных компьютеров... Но на самом деле мне очень хотелось работать над обложками и художественным оформлением видеоигр! В конце концов, правда, я предпочел должность аниматора в зарождающейся игровой компании Atari, полагая, что работать на компьютерах куда интереснее, нежели просто рисовать их.

Каюсь, до поступления на работу, я никогда ничего не анимировал. Но мне казалось, что в Atari, как и в любой другой игровой студии того времени, в связи с очень небольшим доступным разрешением (120x60, к примеру) обращаться с пикселями при создании анимации так же легко, как с кубиками LEGO. А ведь собрать LEGO легче легкого, правда?

За более чем четверть века вы участвовали в сотне игровых разработок. Но наверняка есть те игры, которые запомнились больше всего?

Верно. Работать над Gauntlet (Atari, 1982) было по-настоящему круто и необычно. Я готов был сделать для проекта гораздо больше, чем просто нарисовать несколько картинок! Даже сделал несколько классических рисунков карандашом и тушью – потом это стало частью внешнего оформления игры. Сотрудничество с Эдом Логгом (Ed Logg), ведущим программистом проекта, было по-настоящему увлекательным! Он очень требовательный человек, возможно, один из лучших в этом деле. Я узнал, как заставить себя замолчать и просто хорошо делать свою часть работы. Думаю, что игра, в конечном счете, говорит сама за себя. Высокое качество игр Atari в те времена – одна из основополагающих причин, благодаря которой компания продолжала самостоятельно держаться на плаву в течение многих лет и финансировать разработки из собственного кармана. Еще одна моя «фаворитка» – FireTeam (Multitude, 1998). Думаю, это одна из лучших моих работ в игровой индустрии и я отлично провел время с командой. Жаль, проект не вышел таким, каким мы его задумывали. И мне нравилось работать с Sega над играми по мотивам вселенных X-Men и Spiderman для платформ Sega Game Gear и Sega Mega Drive.

Вы работали над тем самым Pac-Man для Atari 5200?

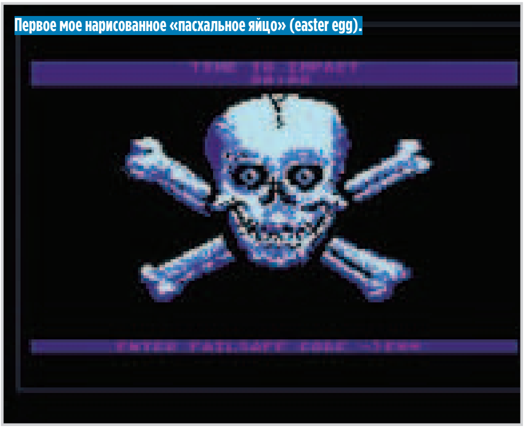
О да, это была одна из первых игр, для которых я рисовал графику. Если можно назвать это графикой! Я никогда не делал так мало и не получал так много отзывов впоследствии (речь, конечно, идет не о создании собственно игры, а о ее переносе на консоль. – *Прим. ред.*). Там и всего дел-то было на день, но обычно первое, что спрашивают у меня незнакомые люди: «Так это Вы работали над Pac-Man?!» – «Oh my God...» Ну и все такое. Это забавно, но, если честно, я никогда не любил эту игру, никогда в нее по-настоящему не играл. И никогда не мог понять, к чему вся эта суета.

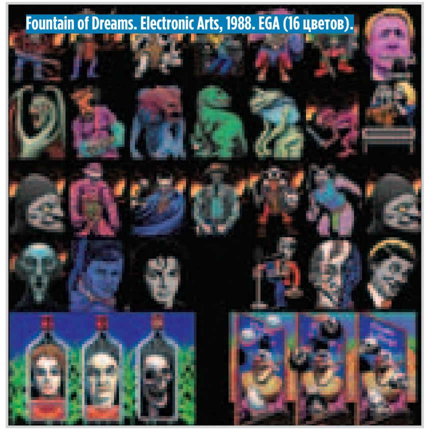
Как вам кажется, изменилась игровая индустрия за последнюю четверть века?

Отец в дни моей молодости как-то сказал мне, что я должен «войти в мир компьютеров». В то время он работал с Lockheed, а ЦРУ разрабатывало многочисленные секретные правительственные программы, используя первые компьютеры. Как мне кажется, отец работал над программами слежения за Советским Союзом. В любом случае, я рад, что воспользовался его советом. С момента моего знакомства с компьютерами прошло уже более трех десятков лет, а я ни разу не пожалел об этом.

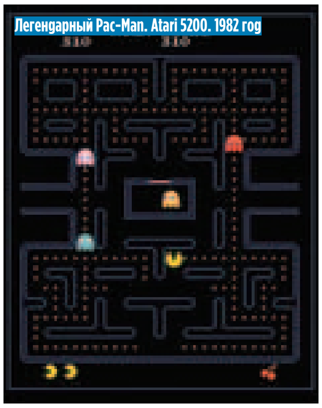
Первые, «дикие» годы игровой индустрии ушли навсегда. Годы, когда каждая новая игра, над которой ты работал, определяла будущее целого жанра. Что мы имеем теперь – огромные корпорации, заинтересованные в создании «игр-блокбастеров» с все более и


All Points Bullitin. Atari, 1986


Первое мое нарисованное «пасхальное яйцо» (easter egg).


Fountain of Dreams. Electronic Arts, 1988. EGA (16 цветов).


Настоящий вызов мне как художнику-иллюстратору! Всего два доступных цвета и несколько градаций. После 16 цветов это был Шок.


Легендарный Pac-Man. Atari 5200. 1982 год



более «дорогой» графикой и спецэффектами. Творчество и оригинальность совсем не в почете. Легко увидеть почему: слишком высок риск вложить миллионы долларов в разработку игры, которая не продастся. Вот мы и получаем «безопасные», хорошо продающиеся и хорошо выглядящие игры-без-души. Новые идеи все еще появляются – результат творческой мысли одного или двух человек, не боящихся годовых отчетов финансовых аналитиков. Я вижу игры-бриллианты, разрабатывающиеся и издающиеся большей частью в Японии, но и у нас не все так плохо. Spore Уилла Райта – отличный пример удивительно привлекательной и свежей смеси многих жанров. Но большинство игр, выпускаемых сейчас, – мусор. Я не покупал компьютерные и видеоигры годами...

Что должно случиться, чтобы игровая индустрия вышла из ступора? Компании должны избавиться от слишком высокой стоимости разработки, издания и продвижения игр на рынок. У Microsoft, как мне кажется, есть верная идея, как сделать разработку и распространение игр дешевле или вообще – бесплатной. Уже сейчас мы можем видеть настоящий творческий потенциал (Алан имеет в виду платформу XNA и разработанные для Xbox Live Arcade независимые проекты Geometry Wars: Galaxies и Uno. – *Прим. ред.*)

? Что скажете об эволюции компьютерной графики?

Это невероятно! Инструменты игрового разработчика в наши дни находятся на грани фантастики. Оглядываясь в 80-е, я понимаю, что выражение «творите, используя ваше воображение» тогда было всего лишь шуткой. Создавая игры для Atari 2600 (1977), я рисовал один жирный красный пиксель и без доли иронии или сарказма объяснял маркетинговому директору, что вот этот пиксель на самом деле не пиксель, а последняя модель Porsche 911 Turbo, а следующий пиксель – грузовик с прицепом. А на резонный вопрос: «Почему я вижу всего лишь белый пиксель?!», улыбался и говорил, что «Вы, сударь, просто не используете свое воображение»...

Различие между инструментами и возможностями 80-х и 2000-х заключается не только в том, что сейчас этот грузовик с прицепом можно разглядеть со всех сторон, приблизить и заглянуть в полностью воссозданную кабину, а в ощущении реальности виртуальных моделей. Когда я только начинал, мне приходилось рисовать с помощью специализированных программ и джойстика-манипулятора. И результат всегда был ужасный. Даже несмотря на то, что я, в общем-то, хороший художник-иллюстратор. Сейчас я моделирую кабину Porsche 911 Turbo в полном 3D, а нажав кнопку «Render», получаю картинку, выглядящую не хуже чем настоящая машина! Очень важное изменение произошло с ролью художника в разработке игр. Раньше, в 80-х, художники были людьми второго сорта, программисты же считались богами. Теперь талантливый художник зарабатывает больше, чем большинство программистов.

Сейчас – отличное время, чтобы начать карьеру, особенно если вы дружите с современными трехмерными программами. А перспективы ближайшего будущего еще больше опьяняют! Один только взгляд на современную игру – лучшее доказательство того, что художники все время действуют на пределе доступных визуальных возможностей.

? В 1989 году, работая в студии Dynamix, вы участвовали в создании настоящей классики жанра гоночных экшнов – игры Deathtrack. Расскажите о ней подробнее.

У Deathtrack была по-настоящему хорошая идея! Но я не очень доволен тем, что получилось в итоге... При разработке я вдохновлялся журналом «Белый Гном» (White Dwarf), посвященным Warhammer, а облик главных героев и автомобилей во многом навеян фильмом «Безумный Макс».

? В 2007 году российская студия SkyFallen Entertainment и фирма «1С» представили игровой общественности проект «Death Track: Возрождение», являющийся во многом наследником той самой Deathtrack. Мы показали Алану скриншоты и арт картинки из будущей игры и попросили рассказать о впечатлениях.

Выглядит красиво! К сожалению, я не могу пока оценить геймплей, но на меня, как гонщика, игра производит волнующее впечатление. (Алан захотел опробовать игру в действии и поинтересовался, будет ли проект представлен на ближайшей E3. Мы связались с разработчиками и выяснили, что да, игра будет продемонстрирована 11-13 июля в Санта-Монике на стенде «1С». Там же и произойдет встреча ветерана американского игропрома с отечественной разработкой).

? А сами еще играете в компьютерные и видеоигры?

Да. Порой я в шутку называю себя «выздоравливающим игрой в Halo». У меня был Xbox 360, пока не сломался. Вернее, просто сгорел. Мне также не мешало бы заменить джойпад, потому что я бросал его слишком уж часто... Мне не было равных в сетевых поединках, когда я работал в Backbone Entertainment (сейчас – F9E). Я вообще хардкорный фанат Halo с выхода первой части! Однажды меня даже пригласили играть против команды Bungie. Было очень тяжело, мы отчаянно сражались, но в результате все-таки продули... Каково было наше удивление, когда мы узнали, что нашими соперниками были парни, которые сами и построили каждый уголок на сетевых картах – дизайнеры уровней Halo. На мой взгляд, Halo воплотила в себе все то, что до этого безуспешно пытались воплотить многие разработчики. Ведь очень многие игры хвастаются «реалистичной физической моделью» или «захватывающим игровым процессом». Но, позвольте, «захватывающим» по сравнению с каким? Здесь до прихода Halo была темнота...

Игрография Алана Мерфи:
100 игр за 27 лет

Игр в его портфолио числится не меньше сотни. Для самых различных платформ, самых различных жанров. Мы выбрали самые значимые – вглядитесь хорошенько в эти названия, вполне возможно, за многими из них вы проводили бессонные ночи, будучи детьми и подростками:

Atari:
Hard Drivin', Gauntlet, Pac-Man, Defender, Indiana Jones and the, Temple of Doom, Blasteroids

Activision:
Prophecy: The Fall of Trinidon, Ghostbusters 2

Broderbund Software:
Magellan, Galleons of Glory

Capcom:
Commando

Crystal Dynamics:
Cyber Clash

Disney:
The Incredibles, Disks of Tron

Dynamix:
Death Track, Ghostbusters

Electronic Arts:
Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0, 688 Attack Sub, Fountain of Dreams, Richard and Alan's Escape from Hell, F-22 Interceptor, Car and Driver

Epyx:
Sticker Maker, Summer Games

Mindscape:
Indiana Jones and the Temple of Doom

Nokia:
Alien Front Online, Hearts, Lose Your Marbles, Chess

SEGA of America:
Spiderman Master System, Spiderman CD, Tazmanian Devil, X-men, X-men 2

Sony Interactive:
Frequency

Spectrum Holobyte/Sphere:
Falcon 3.0, Faces (Tetris 3)

Strategic Simulations (SSI):
Pool of Radiance

THQ:
PeterPan

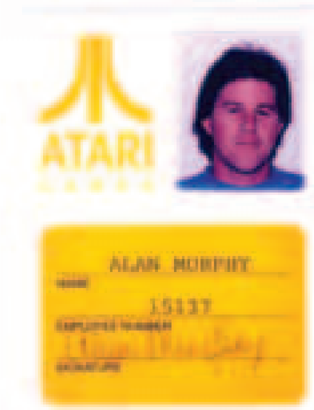
Touchstone Pictures:
King Arthur

Universal Interactive:
Van Helsing


Алан на гребне волны.

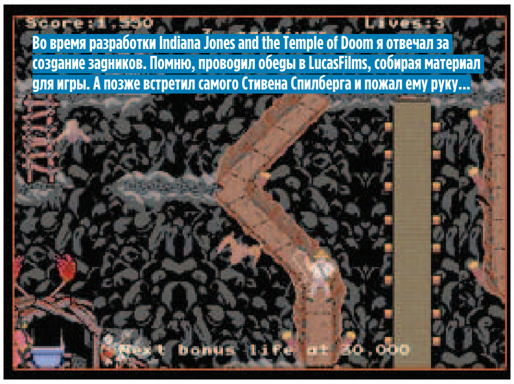
Тайная страсть

Помимо видеоигр и рисования, я всегда мечтал стать профессиональным серфером! У старшего брата моего друга была стопка настоящих серферских журналов, и я зачитывал их до дыр, когда мне было лет 7 или 8. Я проводил часы, уставившись на фотографии парней, поймавших большую волну, и жажда романтики и приключений горела внутри меня неистовым пламенем! Я купил первую доску в 14 лет, и с тех пор я на волне! Вдохновение для меня как художника приходит из серфинга, из серф-культуры как таковой. Я все еще серфер!



Как проходит один обычный день моей жизни...

7:00 – 8:00 Кофе в постель, игры на ipod
8:00 – 8:30 Завтрак
9:00 – 10:30 Плавание
11:00 – 12:00 Проверка электронной почты, телефонные звонки
12:00 – 13:00 Обед
13:00 – 18:00 Работа
18:00 – 19:00 Ужин, вино
20:00 – 22:00 Смотрю кино, иду спать



Во время разработки Indiana Jones and the Temple of Doom я отвечал за создание задников. Помню, проводил обеды в LucasFilms, собирая материал для игры. А позже встретил самого Стивена Спилберга и пожал ему руку...








Собирая материал для Deathtrack.



PROFILE

1. **Полное имя:** Алан Джозеф Мерфи (Alan Joseph Murphy)
2. **Дата рождения:** Январь 1955-го
3. **Никнейм:** papsmear
4. **Специализируется в:** 3D, играх и искусстве
5. **Работал над:** свыше сотни игровых проектов, включая: Pac-Man (1982), Deathtrack (1989), F-22 Interceptor (1991), Frequency (2001)
6. **Последняя впечатлившая игра:** Halo 2
7. **Обычно одет в:** шорты и сандалии
8. **По жизни любит:** жену и океан
9. **Не любит:** авралы, халтуру
10. **Девиз:** «Лучше меньше, да лучше»
11. **Домашняя страничка:** www.alan-murphy.com

? Что скажете о русских играх?

«Тетрис»! Когда вы говорите «русские игры», я сразу вспоминаю «тетрис»... Не поверите, но я все еще играю в него изо дня в день. Он не дает мне забыть, почему я люблю игры... он прост, но только с первого взгляда, и захватывает вас сразу и до самого конца... а у меня он еще вызывает безумное чувство возвращения на многие годы назад, к только зарождающейся компьютерной графике 80-х...

На самом деле «тетрис» очень точно показывает, какой на самом деле может быть игра. В свое время я работал над несколькими его версиями для различных платформ и всегда поражался, насколько мало в нем внешних особенностей. Если кто-то сказал бы мне тогда, что, пожалуй, самая успешная игра всех времен и народов будет состоять из примитивного набора цветных кирпичиков, я бы решил, что мой собеседник сошёл с ума! Еще слышал, что украинский S.T.A.L.K.E.R – хорошая игра. К сожалению, сам еще не видел. Если это очередной прямолинейный шутер с перестрелками, то даже смотреть его я не буду. А если нечто большее, напоминающее Half-Life, – то я отправлюсь в ближайший магазин и куплю его прямо сейчас. Выглядит он действительно интересно! Хотя в последнее время я очень сильно разочаровался в современных компьютерных играх...

? А кем вы могли бы стать, не выбери однажды карьеру игрового художника?

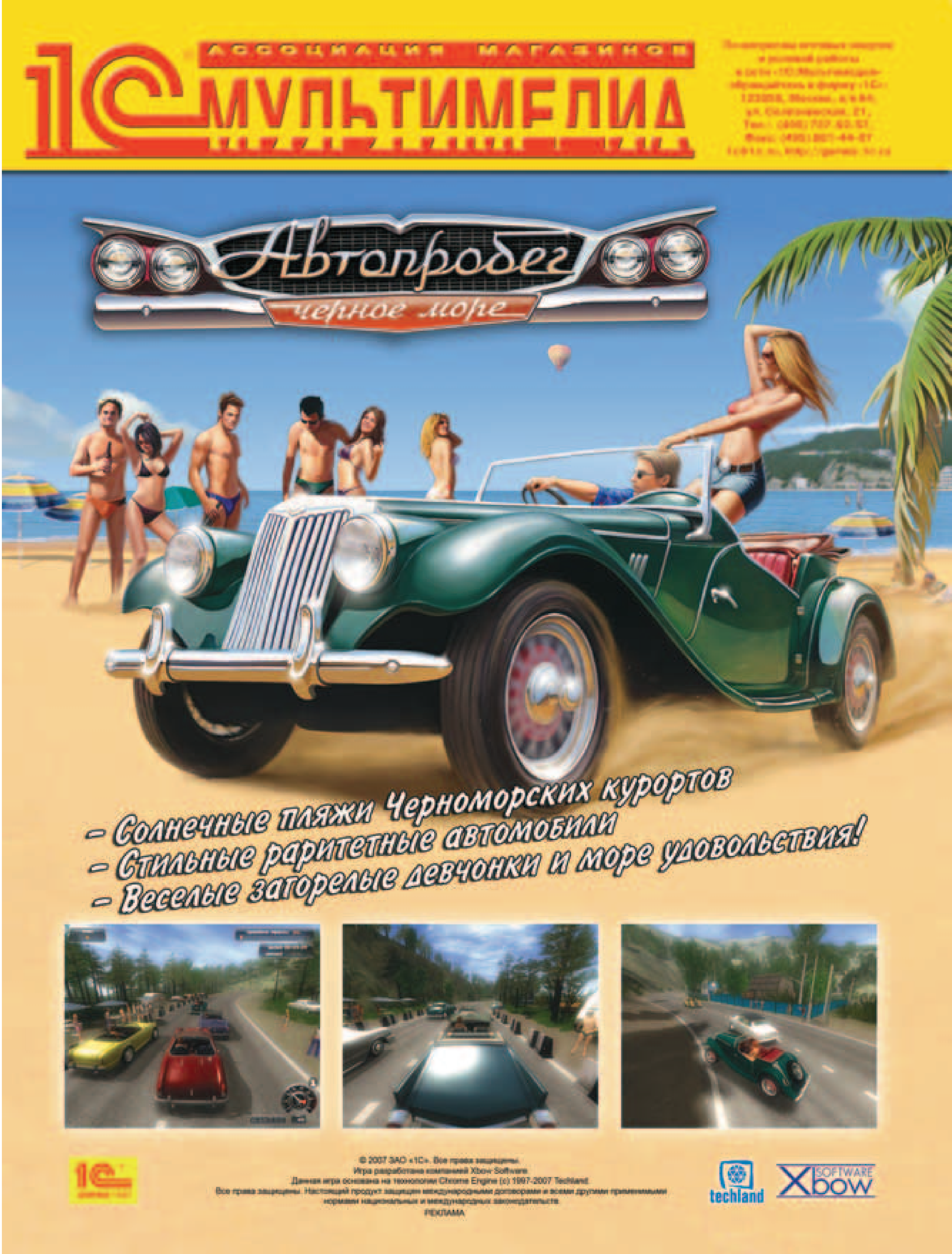
На самом деле я и не выбирал. Я был художником с тех пор, как я только начал себя помнить. Это «внутри» нашей семьи. Моя мать была известной художницей, писавшей акварелью, моя сестра – художественный директор книжного издательства, мой сын Айан является точной копией меня, убавьте несколько десятков лет. Даже моя жена, Гая, превосходный художник и частенько помогает мне с работой. Если ворошить прошлое, когда-то я учился на океанографа, но бросил это дело, как только мне предложили работу иллюстратора. С тех пор вот назад и не оглядываюсь...

? Что пожелаете начинающему поколению игровых разработчиков?

В первую очередь я скажу начинающим 3D-художникам и дизайнерам вот что: забудьте о 3D, ребята, и научитесь для начала просто рисовать! Сейчас люди хотят славы и признания без каторжной и кропотливой работы, но поверьте – нельзя называть себя художником, не изучив основы рисунка. Не включайте компьютер, не начинайте исследовать недра 3ds max или Zbrush, пока не поймете азы изобразительного искусства. Иначе вы просто обманете самого себя, а любой мало-мальски разбирающийся в этом человек легко отличит настоящего художника от подражателя. К счастью, у вас, в России – одна из величайших и старейших художественных школ в мире. Пользуйтесь этим! Двое из лучших художников, которых я когда-либо встречал, были русскими. Настоящими художниками, хорошо обученными, не просто парнями, освоившими кнопки в 3ds Max.

? А над чем сейчас хотелось бы поработать? Воссоздать один из классических хитов 80-х на современном технологическом уровне или создать нечто совершенно новое?

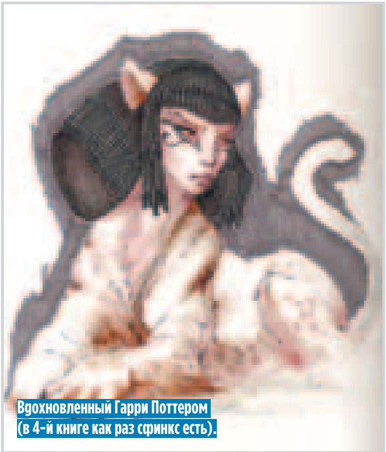
Сейчас я вплотную занят воплощением одной старой идеи... попытка объединить арт и музыку в единое интерактивное целое. К сожалению, это пока все, что я могу сказать. В сентябре я перебираюсь из слишком шумной «Силиконовой долины» на Гавайи. Это удивительно вдохновляющее место. Там безумно прекрасно просто гулять. Я купил дом на утесе, откуда хорошо виден Его Величество Океан. Порой мы даже видели серых китов, проплывающих вдоль горизонта... А эти волны… Я уже давно не вижу художественное искусство как просто «работу», для меня это скорее образ жизни... Меня всю мою жизнь тянуло рисовать, моя мама рисовала до самой смерти... Думаю, я тоже буду. СИ


1С Ассоциация магазинов Мультимедиа
Автопробег
черное море
- Солнечные пляжи Черноморских курортов
- Стильные раритетные автомобили
- Веселые загорелые девчонки и море удовольствия!
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
Игра разработана компанией Xbow Software
Данная игра основана на технологии Chrome Engine (c) 1997-2007 Techland
Все права защищены. Настоящий продукт защищен международными договорами и всеми другими применимыми нормами национальных и международных законодательств.
РЕКЛАМА
techland
Xbow Software



PROFILE

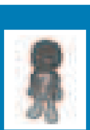
1. Полное имя: Акопян Арман Рауфович
2. Дата рождения: Апрель 1974
3. Никнейм: GUYJIN (в детстве: КУБА)
4. Специализируется в: Создание персонажей для видеоигр.
5. Работал над: Tonic Trouble, Jungle Book, Batman Vengeance, Tarzan, Rainbow Six 3, Rainbow Six Vegas, Star Wars: Lethal Alliance, 4 Horsemen of the Apocalypse.
6. Последняя впечатлившая игра: God of War 2.
7. Обычно одет в: бандана, свитер, джинсы, кроссовки.
8. По жизни любит: семью, Армению, хорошую компанию, джиу-джитсу, книжки не про любовь, кино, где стреляют, покер, скотч, салат оливье, пельмени, горячий чай зимой.
9. Не любит: завистников, посредственность, дорожные пробки, борщ, гейм-дизайнеров.
10. Девиз: Живы будем – не помрем.



Вдохновленный Гарри Поттером (в 4-й книге как раз сфинкс есть).

Интервью с Арманом Акопяном (A2M)

Арман Акопян пришел в Ubisoft Montreal, когда студия только-только открыла двери. Начинал с простого дизайнера уровней для Tonic Trouble, а позже в одиночку создал всех персонажей для великолепной Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield (2003). Поработал арт-директором проекта по Звездным Войнам (Star Wars: Lethal Alliance), а в 2006-м, после восьми лет плодотворной работы, покинул разросшуюся студию и перешел в A2M. Хотя последние 16 лет Арман живет в Канаде, он не забывает про корни, и его (под ником «Guyjin») частенько можно увидеть на русскоязычных форумах, посвященных арту и разработке компьютерных игр.



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru



? Здравствуйте! Представьтесь, пожалуйста, нашим читателям.

Акопян Арман Рауфович. Родился в Армении, в Ереване, в 1974-м. Живу сейчас в Монреале (Канада), женат. Работаю ведущим художником по персонажам в компании A2M. По жизни – циник-оптимист.

? Как же вы оказались в другой стране?

Если коротко, то в 1991-м, когда мы с семьей летели с Кубы обратно в несуществующий уже Союз, решили, что, может, возвращаться не стоит. Рейс проходил через Канаду, вот мы и остались.

? Кем хотели стать в детстве?

Художником-мультипликатором! Вроде, получилось. Ну, почти. Но вообще, когда попал в Канаду, чем только не занимался. Знаете, поначалу всем эмигрантам туго приходится. Новая страна, язык. А в Квебеке к тому же и французский учить пришлось. Но ничего, сдюжил! А еще рисовал комиксы, для себя (и сейчас рисую). Есть потаенное желание как-нибудь опубликовать это все. На старости лет, наверное.

? А как попали в игровую индустрию?

Целью изначально было стать художником-мультипликатором. Тем более близкие диснеевские студии светили радужным маяком надежд. Начиная с 1996 года по телевизору стали крутить трехмерные короткометражки. Я, конечно, загорелся, узнал, где этому учат, и подался в одну из школ. К концу курса к нам пришли ребята из Ubisoft в поисках молодых талантов. Так я и попал в игровую индустрию.

? Как вам работалось в Ubisoft?

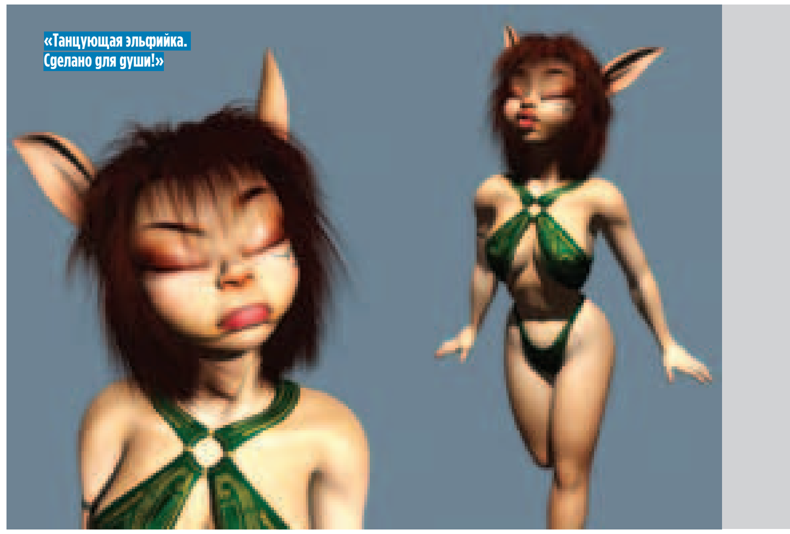
В Ubi началась моя игровая стезя. В офисе я не ночевал. Ни разу. Ночевать надо дома. Или у подруги. Но никак не на работе. Это глупо, по-моему. Чем чаще позволяешь садиться тебе на голову, тем больше потом болит голова. Многие молодые ребята этого не понимают и позволяют загонять себя до состояния зомби. А зря. Когда к тебе подкатывают со словами типа «Надо ради команды сделать!» или «Надо для проекта, последний рывок», – и тому подобной чепухой, надо вежливо отсылать подальше (а можно и невежливо). Если делаешь работу на «отлично», за место бояться нечего. Обычно авралы случаются из-за неподготовленности менеджеров. Вот пусть они и отвечают перед дядей с кошельком.

? В начале вы делали модели и текстуры для уровней в Tonic Trouble, позже попали в команду Rainbow Six. И через некоторое время стали ведущим художником студии по персонажам. Как вам это удалось?

Да не так уж и стремительно. От Tonic до Rainbow, считай, года четыре прошло. После Tonic Trouble я начал работать лишь над персонажами. И не только в играх, но и в видеовставках с высоким разрешением. Когда начинали проект Rainbow Six: Raven Shield, у меня уже было достаточно опыта работы с персонажами. Я показал продюсеру, на что способен, и таким образом попал в проект. По идее, со мной должны были работать еще три человека, но мне удалось убедить вышестоящие инстанции, что сам смогу все сделать.

? Что скажете о Ubisoft Montreal? В последнее время студия радует нас только хитами.





«Танцующая эльфийка. Сделано для души!»

A2M (Artificial Mind and Movement) – одна из старейших игровых студий, расположенная в Монреале, в Канаде. Основана в 1992 году, сейчас в компании работает свыше 300 человек. Выпустила более 20 игровых проектов по известнейшим лицензиям для всех мыслимых платформ (Xbox 360, PS3, Wii, PS2, GameCube, Xbox, PC, Game Boy Advance, PSP и Nintendo DS). В портфолио компании игры по мотивам Monster House (Дом-Монстр), Happy Feet (Делай ноги!), Bugs Bunny (Багз Бани), Monsters Inc (Корпорация Монстров), Scooby-Doo (Скуби – Ду)...



«Средневековый автопортрет. Если б я жил в Японии и был бы самураем – выглядел бы так (надеюсь)».

Мощная студия с огромными возможностями и большим количеством чрезвычайно талантливых и любящих свое дело людей. Но с совершенно мерзким руководством.

? Вы были ведущим художником по персонажам в Rainbow Six Vegas. Расскажите, пожалуйста, немного о вашей работе, о проекте.

Я участвовал только на стадии предварительной разработки. Когда началось производство, меня на проекте уже не было. Появилась вакансия художественного руководителя Star Wars: Lethal Alliance. Сами понимаете, даже если эта игра для PSP, от возможности поработать арт-директором «звездно-воинского» проекта не отказываются.

Что до Vegas… Когда я еще над ней работал, задумывалось одно, а получилось нечто совершенно другое. Например, планировался рукопашный бой: вы могли подкрасться к противнику и прикончить его бесшумно ножом, в духе Splinter Cell, да еще и всей командой. Да много чего вырезали… В итоге получили, что есть. Хотя тоже неплохо.

? Расскажите о переходе на новые технологии. Насколько сложно и тяжело далось это студии и вам лично?

Не то что бы тяжело, но пришлось потрудиться. Normal map и все такое, нюансы с текстурами. Хорошо, что у меня был опыт работы с высокополигональным моделингом. А вот ZBrush пришлось осваивать. Мощная вещь, надо сказать.

? Вы игрок? Любите компьютерные игры?

Играю в Quake III: Arena в перерывах на работе. В Battlefield 2142 иногда постреливаю. Старый стал, раньше больше играл.

? Расскажите об ощущениях от первого созданного вами компьютерного персонажа?

Программа Lightwave 3 на компьютере Amiga. Страшновато было. Я ж тогда вообще с компьютерами не общался. А тут, понимаешь, 3D! Вроде, я робота тогда примитивного смоделировал. Прыгали потом вместе: я – от радости, он – потому что я заставил.

? Художники – народ очень эмоциональный, впечатлительный, творческий, за конвейером на заводе не стоящий. Им нужно вдохновение, чтобы продуктивно работать. Как вы оцениваете роль женщины, музы?

Ого! Я вообще люблю женщин. Как явление. Ну и так тоже. У меня все женские персонажи на жену почему-то похожими получаются. Женщины – это хорошо! Красивые женщины – это вообще божественно.

? Если бы не стали художником в игровой индустрии, как бы могла сложиться ваша судьба?

Художником-мультипликатором. Или самураем. Хотя одно другому не мешает.

? Что пожелаете начинающим художникам?

Упорства. Не упрямства, а именно упорства. Всегда держите глаза открытыми к реальному миру. Лучше природы персонажей еще никто не делал и вряд ли сделает.

? А кем видите себя через 20 лет?

Так, это значит, мне будет (дай Бог) 53? Буду сидеть на пенсии, рисовать комиксы и пить скотч. Я вообще человек непритязательный. СИ

Один день из жизни Армана Акопяна

6:30.	Просыпаюсь...
7:40.	Торчу в пробке.
8:30.	На работе, в центре Монреаля. Кофе, новости по сети и т. д.
9:00.	Поехали...
12:00	QUAKE!!! (обожаю Quake III ThreeWave CTF mod.)
13:00	Бутерброды жены или случайно перехватил что-нибудь.
13:30	Поехали...
15:00	Перекур.
15:15	Едем дальше...
17:00	Приехали
18:30	Тренировки, спортзал.
20:00	Дома.
00:00	Отбой.



«ПИРАТИЯ»: ТОЛЬКО СМЕЛЫМ ПОКОРЯЮТСЯ МОРЯ

Автор:
Нинель Денёф

Сегодня на суд отечественных игроков представлено не так много локализованных MMORPG. На русский язык переведены лишь несколько: EverQuest II, Guild Wars, RF Online, Ragnarok Online, PlanetSide. Примечательно, что почти все эти игры платные. В EverQuest II используют традиционную модель «диск с клиентом + подписка», Guild Wars требует покупки коробки с игрой, Ragnarok Online – как минимум платной подписки, хоть и с несколькими тарифными планами. PlanetSide просит ежемесячной мзды за игру, также коробку или платный код активации аккаунта. В общем, кроме RF Online, даровых MMO на русском пока нет.

Однако компания Nival Online обещает в ближайшем будущем исправить положение. Руководство этой студии всегда держит руку на пульсе и наверняка знает, какой продукт обязательно «выстрелит». Heroes of Might and Magic V – отличный тому пример. Смелости, а главное, опыта и профессионализма сотрудников студии хватило не только чтобы наполнить шумихой Интернет и журналы, главное – они оправдали доверие заграничного издателя, достойно продолжили традиции серии и осчастливили фанатов «геройского» сериала по всему миру.



Nival Online

Nival Online – молодая компания, специализирующаяся на разработке и издании многопользовательских онлайновых игр. Ключевые посты в ней занимают ветераны индустрии компьютерных игр с десятилетним опытом работы, включая Сергея Орловского, в 1996-м году основавшего Nival Interactive.

О том, как было придумано русское название

У русского названия игры есть своя предыстория. В общей сложности во время мозгового штурма было придумано более 200 вариантов. Поскольку по правилам проведения подобных дискуссий записывались все варианты, произнесенные вслух, то огромный список включал в себя не только вполне достойные названия, вроде «Король Пиратов», «Пиратские сказки», «Пираты Онлайн», «Эпоха пиратов», «Искатели кладов», «Властелин Морей», «Мир пиратов», но и смешные словосочетания: «Испорченный компас», «Одноногий спрут», «Морской шаолинь», «Веселые медузы», «Ром втроем» (сочетание «Чая вдвоем» и «Сообразим на троих»), «Пиратосы», «1000 чертей» и «Вода в иллюминаторе». А также очень смешные: представьте себе, если бы игра называлась, например, «Герой-утопленник», «Красный Джек», «Морские кошки», «Пират-колдун», «Байки портового кабака», «Дзюдо посреди морей», «Герои пороха и магии» или (о, ужас!) «Злобные морские хомячки»!

Итак, пока вся игровая общественность с нетерпением ждет «Игромира», чтобы узнать хотя бы название проекта, который с осени 2006 года «Нивал Онлайн» прячет от любопытных глаз, руководство компании приготовило сюрприз. 25 июня Nival Online заявила о том, что буквально через пару месяцев запустит у нас в стране бесплатную MMORPG под названием «Пиратия».

Бесплатная онлайновая игра

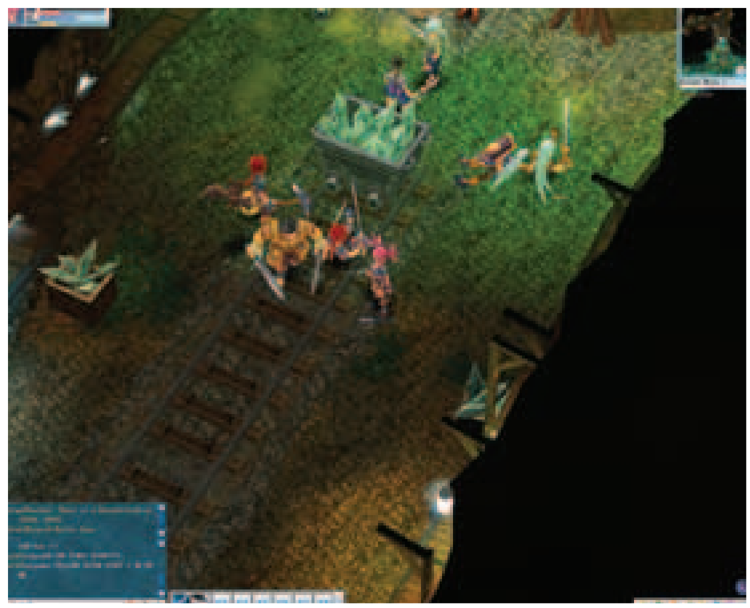
«Пиратия» – это русскоязычная версия игры, известной в Китае как Pirate King Online, а в Америке под именем Tales of Pirates. Онлайновая клиентская игра с почти миллионом подписчиков рассказывает о некогда могучем и прекрасном королевстве, в котором, как обычно, после долгих лет благополучия и счастья начались войны и раздоры. Теперь разрозненные города и земли связывает только древняя легенда о сокровищах великого предводителя пиратов. Каждый игрок имеет шанс заработать на собственный корабль, отыскать секретную карту, с ее помощью найти несметные богатства и стать новым королем Пиратов. На вопрос, почему Nival Online решила заняться азиатскими играми и почему первым проектом стала именно «Пиратия», ответил руководитель проекта Ярослав Астахов: «Мы стремимся предложить соотечественникам игры на любой вкус: как европейские, американские, азиатские, так и собственные. Но если уж говорить об Азии, ее онлайновый рынок уже устоялся, на нем появляется более 500 игр ежегодно. Например, в Корее 80% населения – геймеры. Так что нам, как и другим издателям, есть смысл смотреть и на Восток, и на Запад. «Пиратию» выбрали потому, что она очень хорошо подходит для нашего рынка: бесплатная, с симпатичной графикой, нетребовательна к железу и скорости подключения, в нее просто научиться играть. Ну и, в конце концов, она про пиратов, а пиратов в России любят. Этот проект, избавленный от входного барьера в виде игровой подписки и цены коробки, позволит многим новым игрокам, только присматривающимся к онлайну, понять и решить для себя, что такое онлайновые игры. «Пиратия» будет продвигать и развивать онлайновые игры в России, что, на мой взгляд, очень важно. Ведь онлайновые игры – не только приятное времяпрепровождение, но и среда для новых знакомств, общения».

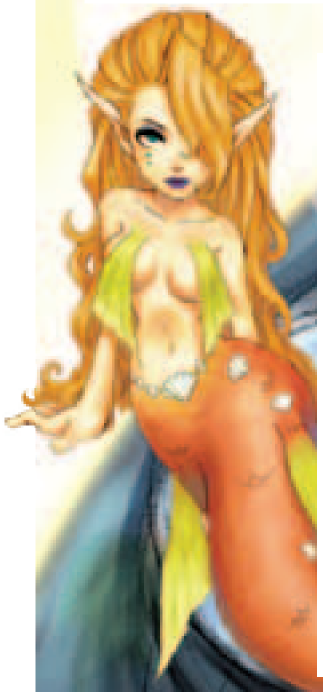
Клиент «Пиратии» появится на множестве игровых порталов и, конечно, на сайте игры. Также











Nival Online выпустит диск, на который помимо клиента войдут различные бонусы, руководства, прохождения и игровая валюта. Более того, ожидается, что диски с игрой будут раздаваться на крупных игровых выставках в Москве и Киеве.

Что касается технической стороны, бесплатные серверы, гейм-мастера и техническая поддержка – все будет находиться в России. А значит, игроки могут в любое время обратиться к местной техподдержке, гейм-мастерам и, конечно, к русскоязычному сообществу, которое уже поднаторело в игре на американском сервере. И, конечно, рассчитывать на «праздничные дни» двойной экспы, подарки в виде оружия, полезных и красивых вещей.

Как вы яхту назовете

Мир «Пиратии» просто огромен: в фэнтезийной аниме-вселенной нас ждут три океана, три огромных континента с торговыми городами, портами, верфями и военными базами, а также многие километры побережий, многочисленные острова и архипелаги. Изначально карта всего мира не видна, и нам предстоит исследовать его своим персонажем. При помощи удобного радара не заблудишься ни в море, ни на суше. Выбираем океан и координаты – желтая стрелка укажет верное направление.

В игре четыре типа персонажей с богатой историей, каждый из которых имеет набор особых классов. Игрок на одном сервере может создать трех персонажей, выбор которых довольно разнообразен: девочка Ами – дитя природы, которая умеет общаться с животными и стихиями, а также творить различные заклинания. Представительница королевской знати – отчаянная девушка Филлис, знающая толк в морском деле. Холёный Ланс – настоящий принц, любимец женщин и прирожденный фехтовальщик. И, конечно, мускулистый мачо – Карцез – сильный воин, способный отразить любую атаку.

При запуске русской версии игроку доступны 9 типов кораблей, каждый из которых можно оснащать по собственному усмотрению: выбрать орудия, мотор или паруса, навесить рыболовные сети. Фрегаты можно чинить только на верфях, там же «возрождается» затонувший корабль. Кстати, «как вы яхту назовете, так она и поплывет» – судну, как и персонажу, дается имя, и корабль придется «качать» отдельно. Купить корабль разрешается персонажу выше четырнадцатого уровня, у которого в кошельке найдется 10000 монет. Зато у вас появится удивительная возможность наведываться в бухты с затонувшими кораблями, участвовать в морских сражениях с другими игроками и монстрами и, конечно, бороздить неизведанные океанские просторы.

Лабиринты – одна из главных особенностей «Пиратии». Они доступны 8 раз в день на несколько часов. Важно пройти







первые уровни за определенное время, иначе закроется вход в глубину, где находятся боссы и сундуки с сокровищами. В лабиринты, конечно же, лучше спускаться сплоченной командой, поскольку встречи с хищными монстрами, а также другими охотниками за богатством не избежать.

Итак, что же в игре особенного? Во-первых, ни за что не придется платить, главное – обладать достаточным количеством свободного времени и доступом в Интернет.

К скорости соединения игра нетребовательна, клиент игроки получают бесплатно, платных кодов активации и элитных аккаунтов тут нет, как и ежемесячной подписки. Свобода!

Во-вторых, в игре можно получить собственный корабль и отправиться на нем на охоту или рыбалку.

Третьим безусловным достоинством «Пиратии» является анимешный стиль, привет всем читателям рубрики «Банзай!». Хотя на выбор предоставляется всего четыре героя, опций выбора прически, формы глаз и бровей – предостаточно. Более того, разрешается перекрашивать волосы, покупать индивидуальные знаки отличия, например, ручных зверьков или розовые крылья!

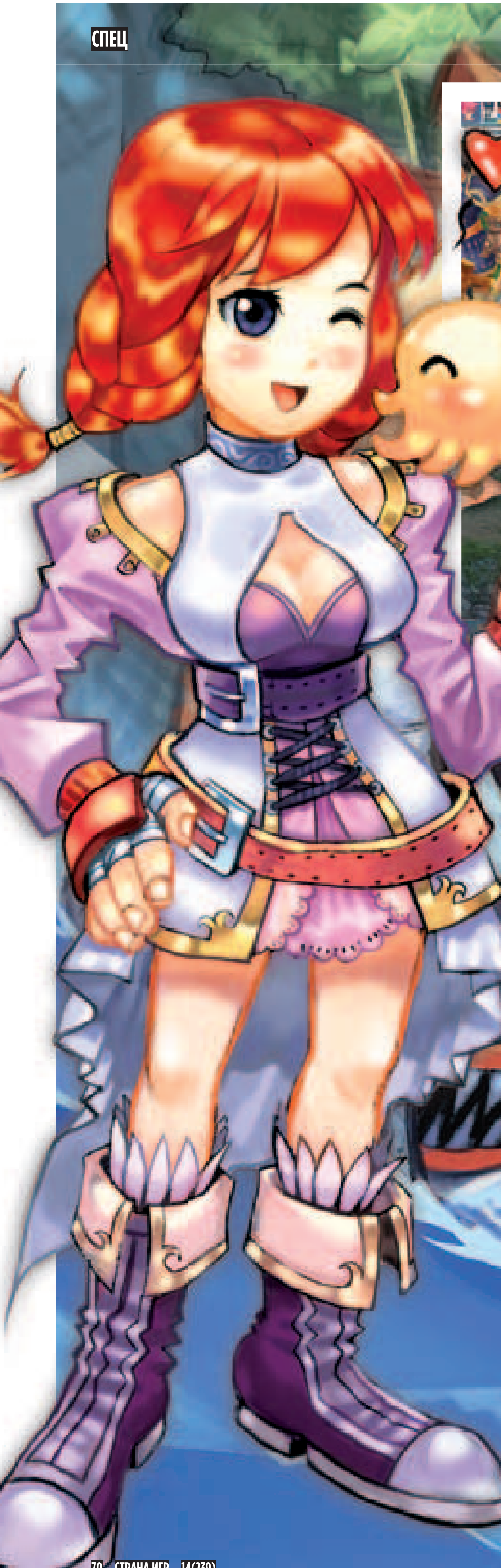
«Легкости перевода»

С вопросами об особенностях локализации мы обратились к Евгению Метляеву – ответственному за «Пиратию».

? Что сейчас представляет собой «Пиратия»? Чем отличается от других ММО? Чем заинтересует игроков?

«Пиратия» – добротная анимешная ММО, дарящая игроку отличное настроение. Первым сюрпризом для нас стали названия городов. Город с названием Шайтан – это сильно. Затем все выбрали себе по персонажу и принялись бродить по миру. Первые же встреченные чудовища нас так рассмешили, что мы стали играть дальше, чтобы просто посмотреть, кого еще придумали разработчики. А потом обнаружилось, что игра не столь проста, как кажется. Я бы сказал, что это живая анимешная сказка, достаточно добрая, потому что все игровые персонажи смешные и в чем-то гротескные. В игре довольно интересная система роста опыта. Если вы слишком стремительно «раскачиваете» персонажа, то по достижении 40-го уровня не сможете выполнить часть дорогостоящих заданий. В игре есть PvP, позволяющий убивать, но только в лабиринтах, которые открываются несколько раз в сутки на определенное время. Многим придется по вкусу система изменения внешности персонажа – появляющиеся краски, прически, крылья. Чем круче персонаж, тем больше у него возможностей для украшения себя любимого. Ну и, конечно же, раскрыта тема мореплавания – создайте гильдию, постройте корабль и ходите под парусом (и не только – двигатели тоже есть) по морям, по волнам.





Хотелось бы также отметить, что игра будет интересна любителям сериала One Piece – похоже, что создатели им вдохновлялись.

? В чем на ваш взгляд заключается фундаментальное отличие азиатских MMO от западных?

В европейских играх относительно быстрая прокачка, более развитая система заданий, меньше бесполезных приятностей, меньше используется генератор случайностей (при выдаче наград за задания, создании вещей и т.д.). Азиатские игры отличаются совершенной иной динамикой: уровень персонажа так же важен, как и хорошее обмундирование, без которого просто невозможно успешно осаждать замки, охотиться на больших чудищ и участвовать в рейдах.

В «азиатках» всегда присутствуют украшательства, не влияющие на умения персонажа – как те же большие крылья в «Пиратии» или заколки для волос в Lineage II. Часто в графике чувствуется влияние аниме.

? Если не брать во внимание язык, какова разница в локализации западных и восточных продуктов?

Если говорить о графике, то представьте себе: у вас есть штук двадцать надписей в два-три иероглифа и вам нужно придумать, как в это же пространство уместить сходную русскую надпись, причем бывает, что и не из одного слова, а из двух. Здесь мы меняем высоту символов, например, и пишем в две строки, придумываем какие-то синонимы, которые отражали бы смысл и при этом вмещались в отведенную ширину. Естественно, технически невозможно посмотреть, какие используются шрифты – нужно вручную подобрать что-то свое. Оформление символов тоже приходится менять. Если в китайской версии у вас были белые иероглифы с разноцветной окантовкой, то в русской у вас будут буквы цвета этой окантовки. С «Пиратией» нам повезло в том плане, что есть английская версия. Многие решения мы просто подсмотрели там и сберегли время.

? Чем руководствуетесь, переводя игровые термины?

Когда мы впервые загрузили игру, то сразу поняли, что она во многом является пародией на существующие восточные анимешные MMO. Естественно, что при локализации мы пытаемся передать это шутливое настроение. Названия мы переводим не только исходя из того, что написано под тем или иным существом, но и смотрим на его внешний вид, на список вещей, которые можно получить при его уничтожении, и желательно, чтобы название было смешным, если само существо забавное. Например, летающая свинья с длинными ушами-крыльями называется у нас свинокрылом.

Вдобавок мы используем шутки или видоизмененные названия из кинофильмов. Например, есть рыцарь тыквы – назван так по аналогии с рыцарями репы из «Монти Пайтона». Или же грязедемон – думаю, если посмотреть на существо и его название, вспомнится фильм «Догма» и похожий персонаж.

Сложнее с различными прилагательными – «стремительный», «быстрый», «ловкий», «верткий» или «безумный», «сумасшедший», «одержимый» и т.д. В «Пиратии» используется множество синонимов, смутно отражающих способности того или иного существа, но зато позволяющих «размножить» его без особых дизайнерских изысков. Выразить, что следующее существо действительно круче предыдущего, и при этом не испортить прилагательным основное название и сохранить «единую номенклатуру», является одной из основных задач локализации названий. Часть существ уже после того, как называние придумано, приходится переименовывать, а их в игре порядком. То же самое с предметами.



Кстати, об английской версии текста. Она местами тоже оставляет желать лучшего – как выразился один переводчик, минут сорок разбиравший очередную головоломную фразу, «лучше бы они оставили китайский».
В названиях существ иногда проскакивают попытки скрестить ежа с ужом – то есть создателями брался персонаж из восточной мифологии и слегка менялся. Есть в игре дух женщины-лисы. Женщина-лиса иначе называется кицуне. Вот и думай, как назвать существо, если на духа оно не похоже. Дух кицуне, дух женщины-лисы или просто кицуне? Первое название самое точное, второе – понятное всем, а третье – краткое, запоминающееся, красивое и похоже на оригинал. В общем, приходится постоянно выбирать между красотой, понятностью и точностью, распутывая при этом клубки китайского наречия английского.

? Что лично вам кажется самым интересным в работе над проектом?

Года три мечтал локализовать MMO – это само по себе интересно. А так, самая приятная и порой самая раздражающая работа – это придумывание названий и имен. Вторая важная и интересная задача – это сохранение настроения и передача, как сейчас говорят, «посыла», который разработчики вложили в игру. Локализация не должна быть хуже оригинала. Она должна быть либо такой же, либо лучше. Конечно, мы всегда стремимся к последнему, даже в мелочах. Вообще, чем сложнее задача, тем интереснее.

? На какой стадии сейчас находится проект?

Черновой перевод текста почти готов, и сейчас он интенсивно вычитывается, правится стилистика. Близится к завершению глоссарий чудовищ, с описаниями вещей все чуть посложнее, но и их скоро сдадут.

? Расскажите об объемах работы, которую приходится проделывать локализаторам.

В самой игре чуть больше 197 тысяч слов. После перевода получится примерно 1.3 Мб текста. Если вставить его в Word, окажется, что текст занимает больше пятисот страниц – это пачка бумаги для принтера и еще чуть-чуть. Плюс материалы сайта – еще 77 тысяч слов, которые тоже переводятся, чтобы обеспечить игрокам удобное существование.
Озвучки в игре, к сожалению, нет. Только музыка. А жаль – персонажи вполне могли бы озвучивать задания. Музыка останется оригинальной, хотя... кому нужна музыка в MMO? СИ

ЧТО ЗНАЕМ?
В новой части известнейшего авиасимулятора нам доведется управлять не только воздушными, но и морскими, и даже наземными боевыми единицами.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Захватывающих небесных баталий с весомым тактическим вкраплением.



Ace Combat 6: Fires of Liberation

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА В США: 23 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА











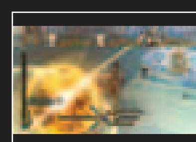
ЧТО ЗНАЕМ?
Волшебная музыкальная JRPG от tri-Crescendo уже вышла в Японии и получила 35/40 от авторитетного японского журнала Famitsu.

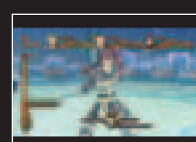
ЧЕГО ЖДЕМ?
Европейского релиза. Поскорей бы!

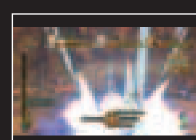
Eternal Sonata

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА В США: ОСЕНЬЮ 2007 ГОДА









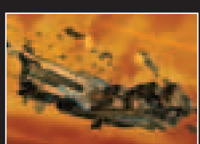
ЧТО ЗНАЕМ?
Глобальная космическая стратегия в реальном времени с продвинутым искусственным интеллектом, способным взять на себя большую часть задач по управлению империей.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Научных исследований, дипломатических интриг, колонизации и развития планет, а также зрелищных космических сражений.

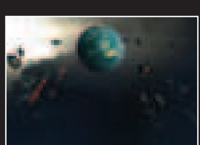


Sins of a Solar Empire

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА В США: В ФЕВРАЛЕ 2008 ГОДА











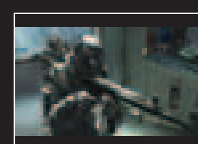
ЧТО ЗНАЕМ?
Прославленный FPS-сериал ушел от тематики Второй мировой – четвертая часть посвящена борьбе с террористами и неокоммунистами.

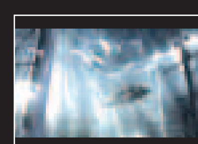
ЧЕГО ЖДЕМ?
Современных боевых действий с применением вертолетов, приборов ночного видения, светошумовых гранат и прочих плодов прогресса.

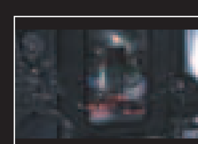
Call of Duty 4 Modern Warfare

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS3, XBOX 360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: В НОЯБРЕ 2007 ГОДА









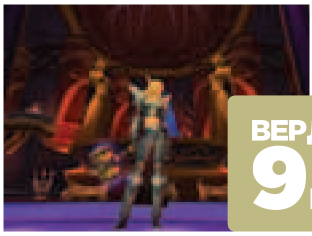
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

World of Warcraft: The Burning Crusade



ВЕРДИКТ 9.5

Думаете, S.T.A.L.K.E.R. – самая ожидаемая PC-игра 2007 года? Как бы не так! Она уже с нами. Почти два с половиной миллиона проданных копий за первые сутки – новый рекорд для платформы, и очередной – для Blizzard. Первое же дополнение – и такой успех.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing.MMO.fantasy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Games
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Blizzzard Entertainment

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

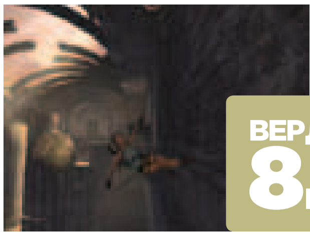


ВЕРДИКТ 9.0

История творится здесь и сейчас, на наших глазах. В это сложно поверить, но Долгожданная все-таки вышла. Еще сложнее поверить, что игра оказалась почти такой, какой мы ее представляли эти долгие годы – захватывающей, красивой и с полной свободой действий.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: shooter.first.person.freeplay
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World

Tomb Raider: Anniversary



ВЕРДИКТ 8.0

Не столько свежая игра, сколько дань уважения основоположнице, старые уровни, переделанные под современные технологии. И, главное, даже по прошествии десяти лет не устаешь удивляться, насколько увлекательной была «Расхитительница гробниц» в начале пути.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: action.adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
- РАЗРАБОТЧИК: Crystal Dinamics

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	PC	shooter.first-person.freeplay	Александр Трифонов	№06(231)
2	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
3	Tomb Raider: Anniversary	PC	action/adventure	V.P.	№13(238)
4	Supreme Commander	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№07(232)
5	The LOTR Online: Shadow of Angmar	PC	role-playing.MMO.fantasy	Алексей Барсуков	№09(234)
6	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	PC	strategy.real-time.sci-fi	Александр Каныгин	№09(234)
7	UFO: Afterlight	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№06(231)
8	Test Drive Unlimited	PC, Xbox 360	racing	Ашот Ахвердян	№06(231)
9	Rainbow Six: Vegas	PC, Xbox 360	shooter.first-person.modern	Ашот Ахвердян	№02(227)
10	Medieval 2: Total War	PC	strategy.historic	Александр Трифонов	№02(227)

ПРИСТАВКИ

God of War II



ВЕРДИКТ 9.5

Кратос теперь – бог, ему все можно... И крылышки грифонам обрывать, и на Зевса смотреть недобро, и даже в Цербера его же собственными головами кидаться! Немудрено, что Афина Паллада сменила милость гневом – разжаловала стервеца. И пошло-поехало!

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
- ЖАНР: action-adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: SCEA

Final Fantasy XII



ВЕРДИКТ 9.5

Годы разработки не прошли даром. Последняя Final Fantasy на PlayStation 2 оказалась, наверное, самой лучшей классической консольной RPG в поколении. Великолепный сюжет и идеальная система боя не оставят никого равнодушным.

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
- ЖАНР: role-playing.console-style
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: Square Enix

Gears of War



ВЕРДИКТ 9.0

Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. Ведра крови. Возможность совместного прохождения и популярный сетевой мультиплеер. Все вместе – главный блокбастер от Microsoft и наглядная демонстрация возможностей Unreal Engine 3.0.

- ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Epic Games

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	God of War II	PS2	action-adventure	Наталья Одинцова, Артем Шорохов, Red Cat	№07(232)
2	Final Fantasy XII	PS2	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Сергей Цилюрик	№05(230)
3	Gears of War	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Артём Шорохов	№01(226)
4	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	role-playing.action-RPG	Сергей Овчинников, Red Cat	№02(227)
5	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special.virtual_life	Артём Шорохов, Red Cat	№02(227)
6	Okami	PS2	action-adventure	Илья Ченцов, Марина Петрашко	№23(224)
7	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Xbox 360, PS3	shooter.third-person	Игорь Сонин, Александр Устинов	№09(234)
8	Colin McRae: DiRT	Xbox 360	racing	Александр Устинов	№14(239)
9	Virtua Fighter V	PS3	fighting.3D	Игорь Сонин, Александр Устинов	№08(233)
10	Rogue Galaxy	PS2	role-playing.action-RPG	Наталья Одинцова	№13(238)

Гид покупателя: Железо

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК, КОНСОЛИ И АКСЕССУАРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ГЕЙМЕРАМ-НОВИЧКАМ О ЛУЧШЕМ «ЖЕЛЕЗЕ» ДЛЯ ИГР. ОНО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ, ЧТОБЫ ЛИЧНО ОЦЕНИТЬ ВСЕ ХИТЫ, О КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ НА СТРАНИЦАХ «СИ». В СЛУЧАЕ С PC-ПРОЕКТАМИ ПОНАДОБЯТСЯ ХОРОШАЯ ВИДЕОКАРТА И ДРУГИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ. А ЧТОБЫ ЗАПУСТИТЬ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 2 ИЛИ XBOX 360, НУЖНО ПРИОБРЕСТИ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ПРИСТАВКУ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ИГР, ЗДЕСЬ НЕТ ХИТ-ПАРАДА ЛУЧШИХ ПОКУПОК. ВМЕСТО ЭТОГО КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ОБ ОДНОМ РЕКОМЕНДУЕМОМ НАМИ УСТРОЙСТВЕ ДЛЯ PC-ИГР И ОДНОМ – ДЛЯ ПРИСТАВОЧНЫХ ИГР.

PC

NINTENDO WII



Это пятая по счету домашняя игровая система от Nintendo, прямой наследник GameCube, Nintendo 64, Super Nintendo и NES и прямой конкурент Xbox 360 и PlayStation 3. Идеологическое отличие от других консолей – ориентация на самый широкий круг геймеров, а не только на заядлых поклонников игр. Способствует этому инновационный контроллер Wii Remote. Он внешне похож на пульт от телевизора, снабжен несколькими кнопками и (главное) умеет отслеживать свое положение в пространстве относительно телевизора. Благодаря этому, его можно использовать как указывающее устройство (аналог мыши), а также виртуальный «меч» или «пистолет». К Wii Remote (обычно держится в правой руке) можно подключить дополнение для левой руки – блок с аналоговой рукояткой и кнопками. Они соединяются проводом и вместе напоминают нунчаки. Большинство игр для Nintendo Wii так или иначе использует особенности контроллеров приставки, и управление в них более интуитивное и понятное для новичков, чем в случае с консолями-конкурентами. Заядлых геймеров оно также привлекает необычностью и новыми игровыми возможностями.

Технически Nintendo Wii на порядок (или даже на несколько порядков) слабее, чем Xbox 360 и PlayStation 3. Точных характеристик нет, но по оценкам разработчиков Wii всего в 1.5-2 раза мощнее, чем GameCube. В отличие от PlayStation 3 и Xbox 360, приставка не поддерживает высокое разрешение и умеет работать максимум в режиме 480p.

Nintendo Wii полностью обратно совместима с GameCube и может запускать любые игры для нее. Кроме того, она снабжена эмуляторами NES, SNES, Nintendo 64, Mega Drive и PC Engine (Turbo Graphx) – образы игр покупаются у Nintendo, в сетевом магазине Virtual Console. Nintendo Wii достаточно молодая приставка. Главные хиты – The Legend of Zelda: Twilight Princess, Wii Sports, Wii Play, Rayman Raving Rabbids, Red Steel, Excite Truck, Sonic & the Secret Rings и Super Paper Mario. Анонсированы новые части всех основных сериалов Nintendo – Metroid, Mario, Animal Crossing, Pokemon, Super Smash Bros и Fire Emblem. В отличие от GameCube, новая приставка Nintendo отлично поддерживается независимыми производителями. В первую очередь это Ubisoft, Midway, Electronic Arts, Namco Bandai, Sega, Konami и Square Enix. В последние месяцы все новые и новые издательства заявляют о том, что Nintendo Wii – приоритетная для них приставка.

Nintendo Wii официально продается в России с декабря прошлого года, рекомендованная цена – 9900 рублей. В комплект входят игра Wii Sports и один контроллер.

КОНСОЛИ



ASUS BLACK PEARL SPECIAL EDITION P5K PREMIUM

Не часто компания ASUS выпускает материнские платы под лейблом Black Pearl Special Edition. В этот раз переделке подверглась P5K Premium. Новинка предназначена для работы с процессорами Intel Core2 Extreme, Quad и Duo. Более того, эта материнская плата спроектирована для совместной работы с жидкостным охлаждением! Плата способна работать с DDR2-памятью на частоте 1066 МГц и увеличивать частоту вплоть до 1400 МГц! Вместе с жидкостным охлаждением такой разгон может дать хорошие результаты. К слову, при работе на повышенных частотах процессору гарантировано стабильное питание с уменьшенными на 30% колебаниями напряжения.

Интересно, что в этой материнской плате реализована новая технология обработки звука ASUS's Sonic Focus, которая подготовлена специально для Windows Vista. По заявлениям производителя, качество звука улучшается практически везде – в играх, при прослушивании музыки, в фильмах. Новинка поддерживает такие технологии, как AI Gear 2, ASUS WiFi-AP Solo, AI Slot Detector, Stack Cool 2. Все они предназначены для упрощения настройки элементов системы – к примеру, управления частотой ядра и организации беспроводных соединений.

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.



Константин «Wren» Говорун

wren@gameland.com



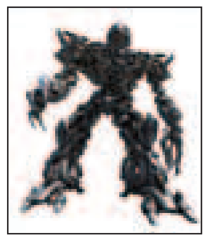
СТАТУС:
Автобот

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Виктория: Революции

Кто ваш любимый трансформер? Кумир Саши Трифонова, например, десептикон Старскрим (Скандалист в русском переводе). Артем Шорохов очень уважает Шестизарядника и Скорпонока. Мне лично по душе Гальватрон, потому что у него большая пушка. И еще я хотел бы дружить с Триптиконом и летать на нем на рыбалку на далекие планеты. Естественно, речь здесь идет не о последнем фильме. Постарайтесь найти полнометражный мультфильм 1986 года. Он прекрасен.

Александр Трифонов

operf1@gameland.ru



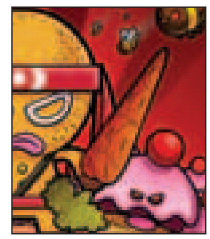
СТАТУС:
Десептикон

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
7.62

«Трансформеры» – типичный летний блокбастер. Невероятно зрелищный и дорогой на вид, но с тупейшим сюжетом и диалогами. Сборище разнообразных штампов из всех жанров – от подростковой комедии до военной драмы. Безудержный стеб сменяется унылыми пафосными речами про спасение Вселенной, показанные в деталях поединки – невнятным мельтешением на экране. Оставьте мне роботов, уберите все остальное.

Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



СТАТУС:
Почувствуй нашу морковь!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Dead or Alive 4
Colin McRae: DiRT

«Тетрисов» наделали навалом. С «Арканоидами» похуже, но тоже есть. «Пакменами» выйдет засыпаться с головой и задохнуться. Среди клонов Bejeweled можно блуждать днями. И даже пресловутая «Змейка» обрела новую жизнь, маскируясь под flOw. Но куда, скажите мне ради всего святого, подевался старичок Xonix? Вот чем он хуже? Даже в мини-играх за последние годы встречался только раз – на уроках ИЗО в Canis Canim Edit. А так уже хочется вспомнить молодость...

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



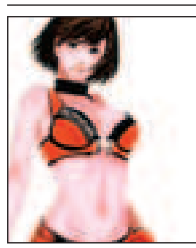
СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Far Cry
Shadowrun

В былые годы угораздило пропустить Far Cry. Как сейчас помню, мы не сошлись системными требованиями. В ожидании Crysis наверстываю упущенное, ношусь по джунглям с винтовкой и представляю, как это же самое будет выглядеть на современных технологиях. А ведь лес – это только начальные уровни Crysis. Потом разработчики обещают «ледяные» карты и перестрелки в невесомости на борту крейсера пришельцев.

Денис «SpaceMan» Никишин

spaceman@gameland.ru



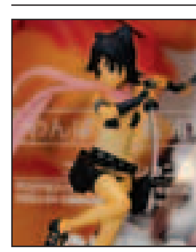
СТАТУС:
Директор всех ниндзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Rumble Roses XX

Чтобы купить все костюмы в Rumble Roses XX, за одну девушку требуется в среднем 130 побед, это не считая еще 19-ти купальников, каждый из которых по 9000... (Плюс где-то еще 130 побед.) Итого 5200 боев только для того, чтобы взять все ачивменты из серии «для такой-то открыты все костюмы». И это около 346 часов игры... Они что, сошли с ума? Более ужасающую систему получения закрытого контента и придумать, наверное, нельзя...

Наталья Одинцова

odintsova@gameland.ru



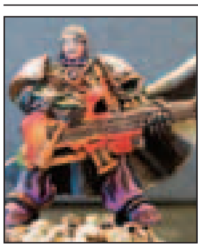
СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Odin Sphere
Kingdom Hearts II

Подыскивая книги на amazon.com, я совершенно случайно (нет, честное слово!) набрала в строке поиска Devil May Cry и обнаружила, что версии для Xbox 360 и PS3 обзавелись датой выхода – 31 декабря 2007 года. «Поставили наобум, в следующем году поправят», – подумала я, но нет – PC-версию известный американский сайт обещал доставить покупателям (в Россию, впрочем, Amazon игры не возит) 8 января 2008 года! Ошибка или нет? Ждем новостей от Capcom.

Илья Ченцов

chen@gameland.ru



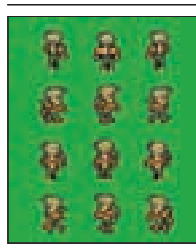
СТАТУС:
Не хочу быть инквизитором!

УЖЕ НЕ ИГРАЕТ В:
Lionheart:
Legacy of the Crusader

Пора ввести альтернативное понятие «точки невозврата» – неудачного момента в дизайне игры, из-за которого ты можешь бросить ее насегда. Lionheart, например, я забросил, когда узнал, что нищих-оборотней все равно нужно убить, даже если я найду для них лекарство от ликантропии. Ну и правильно – говорят, во второй половине игры все равно будет тупое мочилово, позорящее всю систему S.P.E.C.I.A.L.

Сергей Цилюрик

td@gameland.ru



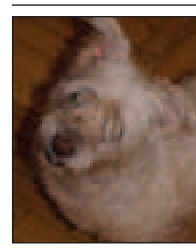
СТАТУС:
Ex RPG Maker

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
FFII Anniversary Edition
Dead Rising

Читая почтовую рубрику прошлого номера, наткнулся на письмо читателя, откопавшего где-то мою игру, которую я сделал на RPG Maker 2000 для одного зарубежного форума аж четыре с лишним года назад. Подивился весьма; надо же, какие артефакты людям удается обнаружить! А вообще, именно благодаря созданию той аляповатой поделки я в итоге и написал диплом по JRPG. Жизнь полна сюрпризов, не правда ли?

Марина Петрашко

bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
Старье берем!

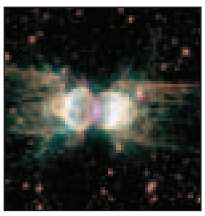
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Jade Empire

Никакой симулятор домашнего любимца не научит простой истине: держать дома двух собак чрезвычайно хлопотно. Одно дело милые и дружелюбные болванчики из Nintendogs, и совсем другое – два кобеля, не поделившие коврик. Я знаю, что говорю, – ощутила на личном опыте. Нашла на улице грязного, всклокоченного, тощего пса и вот уже четыре недели живу в обстановке тихого террора. Геймеры, выручайте! Кто собаку потерял?



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
XIII ВЕК
Слава или смерть
XIII ВЕК
Слава или смерть





Николай Третьяков

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ОНЛАЙН – ЗЛО!

АГРЕГАТ, О КОТОРОМ ВСЕ ОТЗЫВАЮТСЯ КАК О «КОМПЕ», ВСЕ-ТАКИ НОСИТ ИМЯ «ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР». ОН ВАШ. ВЫ – ХОЗЯИН. И ИГРЫ КОГДА-ТО ТОЖЕ БЫЛИ СПЛОШЬ ПЕРСОНАЛЬНЫМИ. ВЫ БЫЛИ БОГ, ИМПЕРАТОР И CHOSEN ONE. ИГРАЛИ, КОГДА И СКОЛЬКО ВАМ БЫЛО УГОДНО, И ПРОТИВНИК НИКОГДА НЕ ПРЕКРАЩАЛ ПАРТИЮ. ИГРАЛИ НА ТОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ, НА КОТОРОМ ХОТЕЛИ, И ОППОНЕНТ НЕ ОБЗЫВАЛ ВАС «НУБОМ». ВАС НЕ БЕСПОКОИЛО, СПРАВИТЕСЬ ЛИ ВЫ С ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ И КАКОЕ НА НЕГО ПРОИЗВЕДЕТЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ. ОНЛАЙН ВСЕ ЭТО ИЗМЕНИЛ.

Онлайновые игры, в особенности массово многопользовательские, не только лишают вас величия. У них целый набор поражающих факторов.

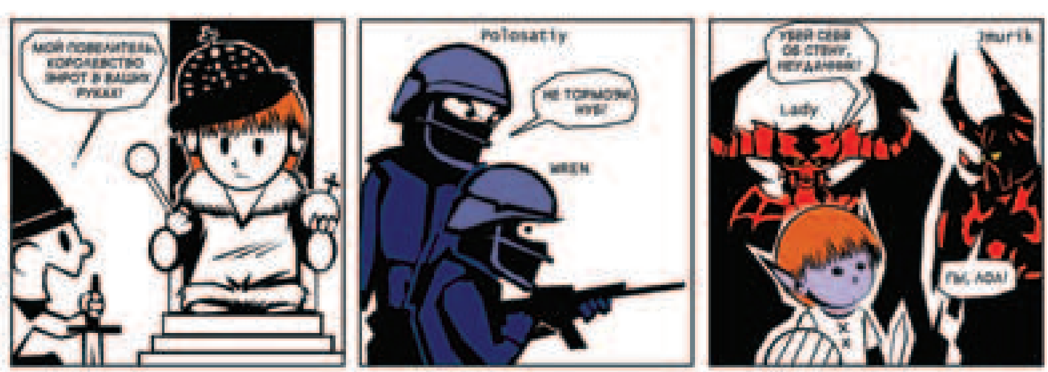
Игры оффлайновые в подавляющем большинстве своем учат хорошему. Греческому языку, например – ведь из него создатели DOOM позаимствовали слово «какодемон». Побуждают изучать философию, как Baldur's Gate, обильно цитирующая Ницше. Заставляют интересоваться историей, как сериал Total War, или боевой техникой Второй мировой, как «Блицкриг». Онлайновые же игры взывают к самым низменным страстям. Здесь нет злого умысла – только маркетинговый расчет. Хобби у всех разные, и шесть миллионов людей с одинаковыми интересами собрать в одной игре трудно. Зато жадность и зависть у всех одинаковые. Если из трупа врага выпадает предмет – ну как его не подобрать? О, какой эпик маунт! И я такого же хочу! А вообще хочу на драконе летать! И чтобы посвященные исключительно World of Warcraft ресурсы брали у меня интервью! Со скринами моего чара в эпик арморе! Конечно, это уже тщеславие. Чем оно отличается от практикуемого в игре для одного? Тем, что в последней мегаломания безопасно канализируется без вреда для окружающих. Без выборов гилд-мастеров.

Онлайновые игры необратимо меняют психику. «Меняют» – не совсем подходящее слово. Те, кого коснулся онлайн, становятся похожими на одержимых Хаосом из Warhammer 40000. Помочь им уже нельзя. Вот пример, описанный Максом Стилом из The Escapist: человек создает модуль для Neverwinter Nights, чтобы пройти его с друзьями, в прошлом – закоренелыми ролевиками. Аккуратно рисуются буколические пейзажи, сочиняются сложные квесты, требующие для своего успешного разрешения ума, смекалки и благородства. По зеленым холмам расставляются дриады и друиды с учтивыми речами. Сугубо для эстетики среди ручьев и дубрав размещаются стада оленей. Которых бывшие ролевики, успевшие отведать MMORPG, принимаются резать, едва начав играть, потому что «ты ж в два с половиной раза больше XP за монстров выставил, чувак!». Участники партии набивают уровни, после чего друид, которому автор предписал защищать местную фауну, обращается против игроков и приключение оказывается скомканным. А ведь когда-то характерное для онлайновых игр поведение было в диковинку. Почти десять лет назад на форумах все веселились над просьбами, вроде «Пацаны, памагите с Foolaut 2! Я всех в диревне убил, набрал 3-й уровень, но дальше не пускают! Чё делать?» В оффлайновой игре, в отличие от многопользовательской и тем более – массово многопользовательской, разработчики имеют возможность воспитывать игрока, добавляя в игру сюжет с сопутствующей ему логикой.

Онлайновые игры подспудно распространяют хаотическую порчу на оффлайновые, и последние все больше их напоминают. Разложение было заметно уже в Unreal Tournament, где обязательный для шутера героический сюжет подменило подражание дикому, жаждущему наживы миру киберспорта. А сравните The Elder Scrolls III и The Elder Scrolls IV. Первая вышла за два года до World of Warcraft, вторая – через два года после. Morrowind преподносила игрокам амброзию основной сюжетной линии и не менее сладкие летейские воды многочисленных побочных. Персонажи были словоохотливы, квесты – изысканны. А в Oblivion? Все как в MMORPG. Квесты почтовые («принеси-отнеси») или почтовые с мокрухой («убей и принеси», «раскопай, убей снова и принеси»). NPC слушать вовсе не нужно. Куда надо идти, чтобы выполнить задание, показывает компас, неуловимо напоминающий какую-нибудь программу для облегчения WoW-жизни, изготовленную сторонними разработчиками. А каждый раз новые пустоши Обливиона, куда вы забираетесь через порталы? Это же чистой воды инстансы. Зачем туда лезть? Исключительно за хабаром. Закрывать Врата – это предлог.

В конце концов все игры станут онлайновыми. Переложить создание контента на игроков и заставить их развлекать друг друга – это сокращает временные и финансовые затраты на разработку. Если разработчики и способны устоять перед искушением, то считающие деньги издатели – нет. Массово многопользовательскими забавами все неизбежно натешатся. Поэтому сейчас нужно играть исключительно в оффлайне. Через десять лет общаться с самыми замечательными современными играми будет мучительно. Если не верите, попробуйте запустить Wasteland (прото-Fallout родом из 1988 года) с помощью DOSBox, в окошке размером с сигаретную пачку.

Единственная надежда на выживание оффлайновых игр – частичное принятие ими жесткой онлайновой реальности. Как в Galactic Civilizations I и II, где после выигранной партии игроки могут делиться своими стратегическими талантами с сервером Metaverse. Искусственный интеллект игры умнеет и очеловечивается, а игроки избавлены от необходимости общаться непосредственно. Всеми ожидаемая Spore Уилла Райта готовит нечто подобное: огромное множество подгружаемых рас и миров, созданных другими игроками, – в вашей собственной вселенной, где вы царь, бог и чемпион. Хоть бы получилось – каждому полезно время от времени быть Могучим Утесом С Ногой На Небе. Или Властелином Мерзлого Трона. Но понарошку.





Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru

Сталин назвал артиллерию богом войны. Так ли это? Да, пушки громко грохочут, залпы окрашивают всполохами ночное небо, а снаряды не щадят никого. Но это безликая, слепая стихия, языческие силы природы. Настоящий бог войны, как и полагается, всеведущ и всемогущ. Он все видит, но его не видит никто. Он тщательно выбирает жертву и забирает ее жизнь неожиданно и жестоко. От него нельзя спрятаться или убежать. Он – снайпер. Снайпер не воюет, он убивает. Не в горячке боя, не защищая собственную жизнь. Безжалостно и хладнокровно убивает людей, совсем не готовых к смерти. Снайпера ненавидят враги и сторонятся свои. Эта мрачная, одинокая, в чем-то байроническая фигура не могла не стать идолом массовой культуры – книг, фильмов и, конечно, игр.



СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА В РУКАХ ГЕЙМЕРА

Впервые геймеры смогли поймать врага в оптический прицел в GoldenEye 007, выпущенной в 1997 году компанией Rareware для приставки Nintendo 64 и ставшей одной из лучших видеоигр в истории индустрии. Задумка так понравилась, что впоследствии едва ли не все шутеры от первого лица обзавелись собственным вариантом снайперского оружия. Снайперская винтовка позволяет быстро и легко убить противника из безопасного укрытия. Взяв её, игрок переходит в режим бога без всяких чит-кодов. В сложных играх «снайперский» уровень становится передышкой, возможностью наконец расквитаться с разозлившими врагами. Даже если те впитывали без всякого вреда для себя целые очереди из автоматов и пулеметов, одна пуля из снайперской винтовки всегда надежно успокаивала их мятежные души, особенно с появлением зональных повреждений и «хэдшотов».

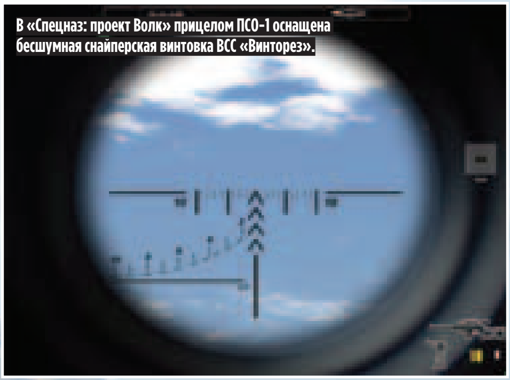
Итак, виртуальный враг в виртуальной оптике виртуального прицела. Тянем виртуальный спусковой крючок, и в колонках гремит виртуальный выстрел. Ну а пока виртуальная пуля несется к виртуальной цели, проведем небольшой обзор снайперских игр.

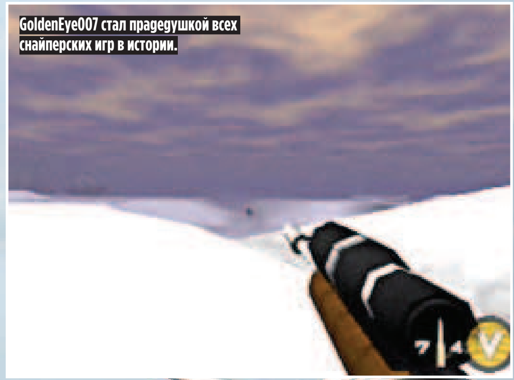
Designated Marksman

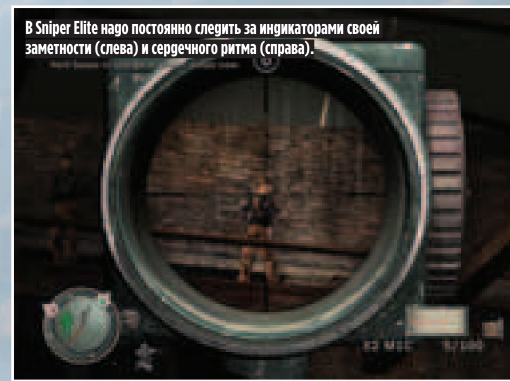
– Снайпер! – стараясь перекричать шум боя, приказывает мне Туз. – Ориентир крайний дом слева. Уничтожить пулемет!

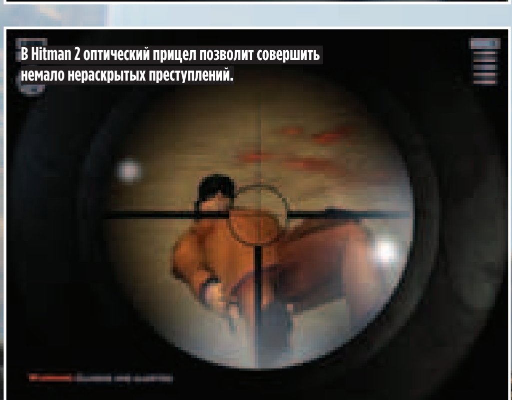
Падаю на копну прелой соломы. Быстро прицеливаюсь и уже никого не слышу и ничего не вижу, кроме пулемета на чердаке. Стреляю раз, другой... Пулемет замолчал. Я посылаю в черный провал чердака еще три пули. Так будет вернее!
Петр Беляков, снайпер, Сталинград, 1943

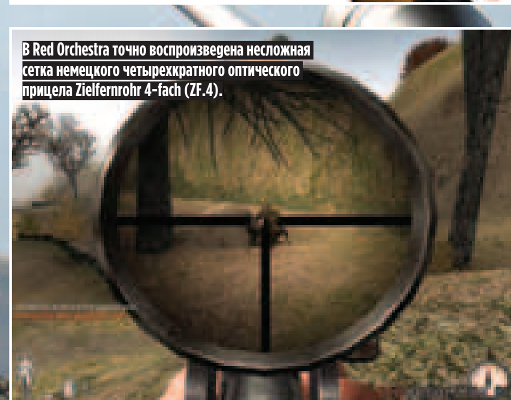
Первым делом прочтите во врезке на стр. 86, чем снайпер отличается от солдата, вооруженного снайперской винтовкой.

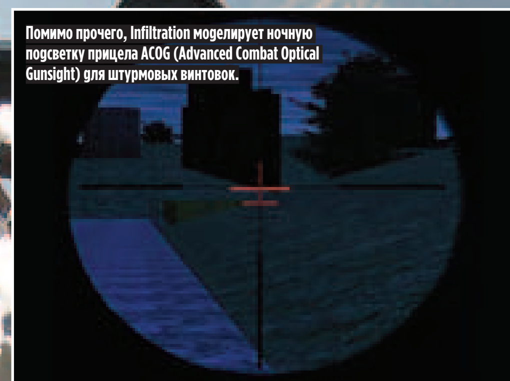

В «Спецназ: проект Волк» прицелом ПСО-1 оснащена бесшумная снайперская винтовка ВСС «Винторез».


GoldenEye007 стал прадедушкой всех снайперских игр в истории.


В Sniper Elite надо постоянно следить за индикаторами своей заметности (слева) и сердечного ритма (справа).


В Hitman 2 оптический прицел позволит совершить немало нераскрытых преступлений.


В Red Orchestra точно воспроизведена несложная сетка немецкого четырехкратного оптического прицела Zielfernrohr 4-fach (ZF.4).


Помимо прочего, Infiltration моделирует ночную подсветку прицела ACOG (Advanced Combat Optical Gunsight) для штурмовых винтовок.

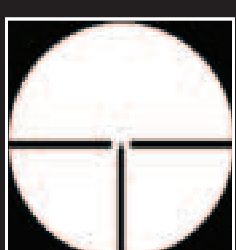
Никаких градусов, только тысячные

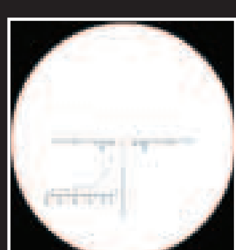
Если не брать отсебятины или фантастических придумок дизайнеров, в играх чаще всего встречаются оптические прицелы с сетками трех видов:

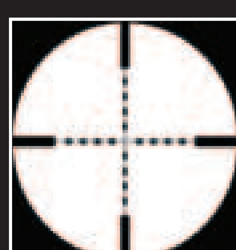
А) Простое перекрестье без верхней части, с «пеньком» в центре. Так устроены сетки советских прицелов ПУ, ПЕ и ПБ, немецкий ZF.4 (скопирован немцами с ПУ) и британский No.32 времен Второй мировой войны. Американский M73B1 тех же лет выглядит еще проще и представляет собой обычный крестик из двух прицельных нитей – вертикальной и горизонтальной. Эти прицелы настраивались маховичками, которыми вводились вертикальные поправки на дальность и горизонтальные на ветер. Поскольку поправки в играх не предусмотрены, стрелять приходится по наитию и опыту.

Б) Прицел ПСО-1 советской винтовки СВД. Тут сетка устроена сложнее и состоит из нескольких частей. Появилась горизонтальная шкала тысячных. Одна «тысячная» – это угол, под которым виден предмет размером 1 м с расстояния в 1000 м; угол этот составляет 1/6000 окружности, или 1 миллирадиан. Таким образом, в градусах 1 тысячная (записывается 00-01) определяется так 360/6000, то есть 0.06 градуса. Благодаря использованию тысячных стрелок может быстро и без особого труда определить расстояние до цели, размер которой ему примерно известен, разделив этот размер в метрах на количество тысячных, под которым видна цель, и умножив результат на 1000. Так, если принять средний рост человека за 1.8 м и солдат противника виден под углом в три тысячных, расстояние до него составляет 1.8 / 3 x 1000 = 600 метров. Создатели ПСО-1 пошли еще дальше и ввели в сетку прицела специальную шкалу, состоящую из двух линий – горизонтальной и возрастающей кривой. Шкала расположена в левой нижней четверти и предназначена для быстрого определения дальности: необходимо подвести фигуру вражеского солдата так, чтобы она «стояла» на горизонтальной линии и касалась головой кривой, и тогда на горизонтальной шкале под фигурой будет обозначено расстояние до цели ростом 1.7 метра. В таблицах стрельбы для разных сочетаний винтовок и боеприпасов к ним указаны стандартные поправки в тысячных, которые надо вводить на различных дальностях и при различных скоростях и направлениях ветра. Также в ПСО-1 помимо основного угольника, обозначающего точку прицеливания, есть дополнительные угольники, рассчитанные на дальности в 1100, 1200 и 1300 метров, хотя из СВД так далеко обычно и не стреляют. В играх, где нельзя внести поправки в прицел, это помогает правильнее прицелиться.

В) Прицел типа mil-dot (от milliradian dot, миллирадианная точка). Характерен для современных западных снайперских винтовок и представляет собой перекрестье, на прицельные нити которого нанесены специальные отметки. Угловой размер отметки составляет 0.25 тысячной, расстояние между отметками 0.75 тысячной (у прицелов некоторых производителей соотношение может быть 0.8 на 0.2), расстояние между центрами отметок – ровно 00-01. В практическом смысле использование прицела mil-dot мало отличается от ПСО-1.


Сетка прицела ПУ


Сетка прицела ПСО-1


Сетка Mil-dot

Последнего в англоязычных текстах называют designated marksman, «меткий стрелок». Собственно, в роли такого стрелка и выступает игрок во множестве командных шутеров от первого лица, предлагающих прицельную оптику на стрелковом оружии. Редко когда дистанция огня превышает 300-400 «игровых» метров, а стрелок передвигается в общих боевых порядках своего подразделения, выполняя общую задачу.

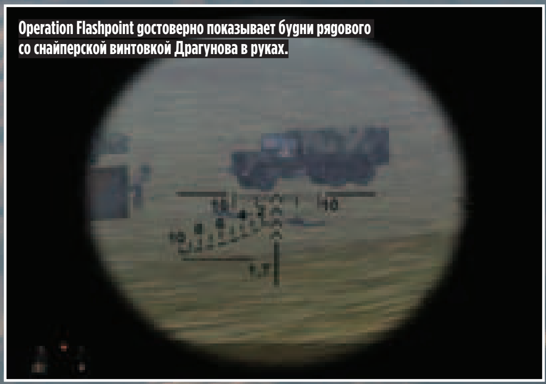
В однопользовательских FPS картина примерно та же, разве что роль товарищей по оружию снижена от незначительной до отсутствующей. Игрок, подобно терминатору, движется по уровню, меняя вооружение по желанию либо необходимости, и в том числе время от времени выбирает снайперскую винтовку. Во многих играх оружие с оптикой является единственным способом быстро, легко и безопасно для себя убить противника одним выстрелом, не грохоча длинной автоматной очередью и не нашпиговывая нудно свинцом из пистолета. Из общей массы выделяются тактические симуляторы Delta Force, Flashpoint и Armed Assault, в которых роль западного designated marksman и советского пехотного снайпера отражена точнее всего как по боевой работе, так и по применяемому вооружению.

Были попытки создания чисто «снайперской» игры, вроде Sniper: Path of Vengeance, CTU: Marine Sharpshooter («Морпех против терроризма»), Marine Sharpshooter 2: Jungle Warfare («Морпех против терроризма 2: Война в джунглях»), WWII Sniper: Call to Victory («Снайпер: дороги войны») и недавно вышедший Marine Sharpshooter 3. Однако большим успехом и известностью они не пользовались. Вероятно, причиной тому стала их скучность, поскольку по сути своей они остались банальными «рельсовыми» шутерами с ограниченным выбором вооружения. Какой-либо «ворошиловской» специфики в них не было, так что любителям громко и красиво пострелять играть было сложно и скучно, а апологетам именно снайперской стрельбы – наоборот, слишком просто и потому тоже скучно. Объявленный было «Снайпер» от «1С» (не путать с их одноименной локализацией ужасной игры от Mirage Interactive), видимо, отложен до лучших времен. Аркадно-консольный шутер Silent Scope весьма зрелищен, но к реальной работе снайпера имеет отдаленное отношение.

Недостаток реализма в популярных многопользовательских играх вдохновлял на пользовательские модификации, изменяющие доступные редактированию параметры стрелковой модели в сторону большей правдивости. Траекторию пули приводили в соответствие с таблицами стрельбы для каждого ствола и патрона, повышали убойное действие пули. Среди таких модификаций можно назвать знаменитые Counter-Strike и Day of Defeat для Half-Life; Forgotten Hope, Forgotten Hope 2 и Experience WWII для игр серии Battlefield; Red Orchestra и Infiltration для Unreal Tournament. Так, в Red Orchestra помимо проработанной баллистики появилась возможность целиться



«Альфа Антитеррор» предлагает широкий выбор бесшумных снайперских винтовок. Ну а на случай, если надо снять злодея за километр или пробить кирпичную стену, есть крупнокалиберная В-94.



Operation Flashpoint достоверно показывает будни рядового со снайперской винтовкой Драгунова в руках.



В Delta Force зеленая цифра справа от вертикальной нити в прицеле показывает расстояние до цели, желтая слева – дальность, на которую настроен прицел.

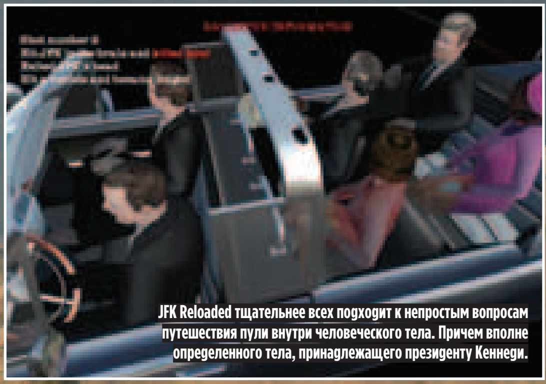
через открытый либо оптический прицел и стрелять с упора, а в Infiltration добавили параллакс оптического прицела, задержку дыхания на время прицеливания, а также систему расчета рикошета и пробивной способности пуль в зависимости от материала преграды, угла, под которым пуля в нее попадает, и скорости пули в момент попадания. После первого рикошета становится понятно, почему боевые уставы приказывают солдатам держаться дальше от стен. И здесь, наконец, нельзя использовать прибор ночного видения одновременно с оптическим прицелом – только ночной оптический прицел, если такой есть. Модифицированные игры существенно отличались от привычной беготни с пулеметом наперевес большей сложностью, но, тем не менее, нашли благодарных потребителей.

Снайпер

Наблюдать за поведением противника – моя страсть. Вот увидишь – из блиндажа выходит такой напыщенный фашистский офицер, важничает, повелительными жестами разгоняет солдат в разные стороны. Они точно выполняют его волю, его желания, его каприз. Но он не знает, что жить ему осталось считанные секунды.
Василий Зайцев, Сталинград, 1943

Пожалуй, из игр лишь Sniper Elite от британской Rebellion и отдельные миссии Delta Force, Flashpoint и Armed Assault позволяет в некоторой степени попробовать себя в роли одинокого волка и бога войны.

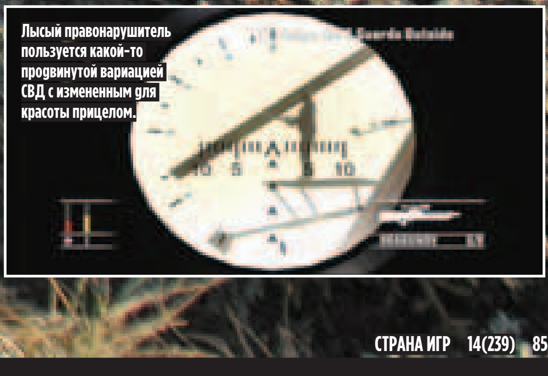
Самое плохое в Sniper Elite – паскудный сюжет. Авторы постеснялись в открытую признаться, что их герой – нацистский снайпер, и придумали дикую байку про американского секретного агента в Берлине. Суть от этого не изменилась: снайпер в немецкой форме убивает из немецкой винтовки советских солдат. В русской локализации «Бука» превратила американского агента в советского, а русских солдат – в предателей-власовцев, наверное, от дикой ненависти к коммунизму нацепивших себе на ушанки красные звездочки. Ну да забудем про сюжет, в конце концов, в игре есть многопользовательский режим, в котором можно примерить гимнастерку нашего снайпера, или даже очаровательной снайперши. Несмотря на досадную необходимость изредка бегать, поливая выскакивающих из ниоткуда врагов очередью из ППШ, большую часть времени игрок проводит, спрятавшись в берлинских развалинах и медленно переползая с места на место. Стрелять приходится редко, врагов нужно выискивать среди руин, а то и выманивать любопытных вовремя брошенным булыжником. Прятаться надо и самому, выбирая укрытия и фон, с которым проще слиться. Индикатор «маскировки» всегда находится на экране, и желательно держать его не ниже 50%. Маскировать стоит и звук своего выстрела, открывая огонь лишь на фоне пулеметных очередей или артиллерийской канонады. Противник ведет себя вполне разумно, например, снайпер на крыше, сделав выстрел, спрячется, и второй раз станет стрелять, уже сменив позицию. Раненного солдата, весьма правдоподобно катающегося по земле и вопящего от боли, постараются вытащить его товарищи, тем самым подставившись под пулю. Огонь ведется в основном на небольшой дальности, от 50 до 200 метров, хотя ближе к концу игры, на аэродроме Темпельхоф, есть возможность для рекордного километрового выстрела. В игре смоделированы три снайперские винтовки – немецкая Gewehr 43 и советские «трехлинейка» Мосина и СВТ-40. Сетки прицелов почти одинаковы и идентичны современным западным сеткам типа mil-dot, то есть не соответствуют историческим прототипам (ПБ для «трехлинейки», ПУ для СВТ-40 и ZF4 для G43), к тому же, добавлена возможность переменного увеличения, которой настоящие прицелы тех лет не обладали. Естественно, никакой предварительной настройки установок прицела с введением поправок на дальность и ветер в Sniper Elite, как и в других играх, нет, равно как и возможности пристрелять винтовку на дальность. Тем не менее, неплохо смоделирована баллистика, на которую влияют дистанция стрельбы, скорость и направление ветра, а также положение стрелка – если он лежит на косогоре и вертикальная линия сетки прицела не строго перпендикулярна горизонту, это надо учитывать при определении необходимых вертикальных поправок, равно как и высоту цели по отношению к стрелку: в гору или с горы пули летят по-разному.



JFK Reloaded тщательнее всех подходит к непростым вопросам путешествия пули внутри человеческого тела. Причем вполне определенного тела, принадлежащего президенту Кеннеди.



Forgotten Hope стал одним из самых популярных реалистичных модов.

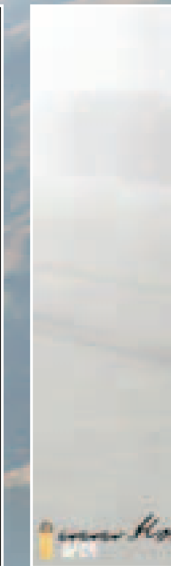


Лысый правонарушитель пользуется какой-то продвинутой вариацией СВД с измененным для красоты прицелом.

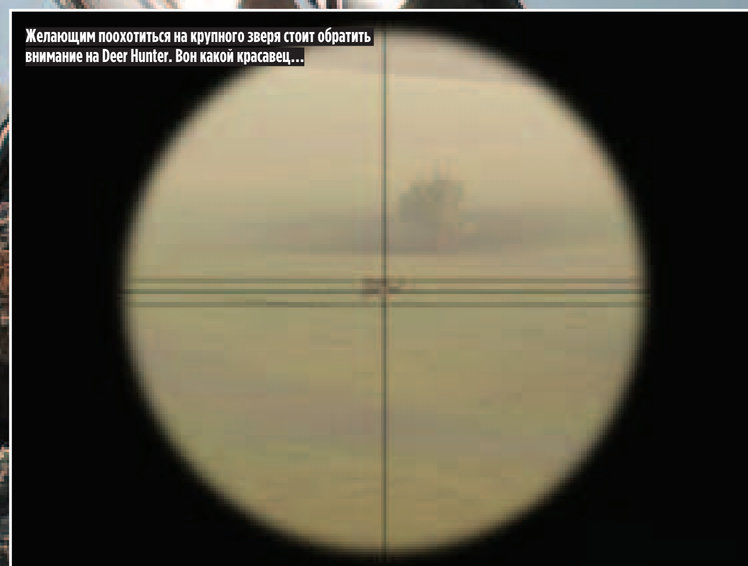


Надеюсь, проект «Снайпер» от «1С» не похоронен окончательно. На скриншоте прекрасно видна сетка советского прицела ПУ.


Snipersim не столько игра, сколько именно симулятор. Скучный, но точный. Сетка mil-dot показывает, что расстояние до цели около 630 метров.




Marine Sharpshooter 3 – свежая инкарнация аркадного «снайперского» шутера.


Желающим поохотиться на крупного зверя стоит обратить внимание на Deer Hunter. Вон какой красавец…



Снайпер или sniper?

Не всякий солдат, вооруженный винтовкой с оптическим прицелом, является снайпером. И речь сейчас не о высоких материях вроде боевой и политической подготовки, избранности и олимпийского одиночества бога войны и подобной дури. Нет, все гораздо проще. По мере того как автоматическое оружие задрало до небес соотношение потраченных патронов на одного убитого противника, во многих армиях мира стали уделять внимание не только плотности огня, но и меткости. Первым и очевидным шагом стало создание организаций, готовящих метких стрелков, например ОСОАВИАХИМ/ДОСААФ и Schutzenbund, а также отбор строевых солдат, показавших особые успехи в стрелковых упражнениях.

Вторым и не менее очевидным шагом было дать хорошо подготовленным стрелкам оружие, подходящее для огня не на подавление, а именно на поражение. В советской армии таким оружием стала СВД (снайперская винтовка Драгунова), оснащенная прицелом ПСО-1 и официально предназначенная для огневой поддержки мотострелкового взвода. Надо сказать, что это уникальный случай разработки специализированного оружия, в армиях других государств обычно используются штатные автоматические либо полуавтоматические винтовки вроде М-16, к которым добавлены оптические прицелы и сошки; как правило, используются более мощные и точные боеприпасы, хотя сохраняется возможность стрельбы обычными, т. н. «валовыми» патронами. Боец с СВД входит в состав каждого отделения и работает под непосредственным руководством командира, уничтожая живую силу находящегося в боевом соприкосновении противника – прежде всего, офицеров, связистов и расчеты тяжелого вооружения на дальностях до 600 метров.

Снайпер же в традиционном понимании этого термина работает один либо в паре с наблюдателем, подчиняется командиру более высокого ранга и работает независимо от линейных стрелковых подразделений. В его задачи входят разведка, уничтожение особо ценных целей в ближнем тылу противника и снайперский террор. Снайпер ведет огонь на дальностях до километра, а при применении крупнокалиберных винтовок – и более. Рекорд результативного снайперского выстрела на сегодняшний день принадлежит канадскому снайперу Робу Фурлонгу (Rob Furlong), выстрелом из 12.7-мм винтовки McMillan TAC-50 убившему афганца с расстояния 2.430 километра. Как ни странно, для выполнения задачи снайперу вовсе не обязательно постоянно попадать в цель: снайперский террор, или запугивание вражеских войск, существенно затрудняет нормальное функционирование ближних тылов противника. Сама возможность попасть под снайперскую пулю заставляет вражеских солдат передвигаться лишь по укрепленным путям и/или в темное время суток. В Советской Армии самой яркой страницей в снайперском движении стала Великая Отечественная война. К сожалению, в последующие годы снайперов-профи из войск убрали, заменив солдатами с СВД на уровне отделений. Снайперы в исходном понимании этого слова остались лишь в спецподразделениях.

На дрожание винтовки влияет поза и состояние стрелка, поэтому для хорошей точности стрелять надо лежа, успокоившись и задержав дыхание.

«Спецназовские» миссии в Delta Force, Flashpoint и Armed Assault дают почувствовать себя в шкуре снайпера из спецподразделений. Как правило, действовать приходится в одиночку: скрытно подобраться к огневой позиции, обнаружить цель, уничтожить ее и скрытно уйти. Помимо стрельбы, задачей может быть разведка и подсветка целей лазером для наведения артиллерийского или авиационного удара (этим занимаются и юниты-снайперы во множестве RTS). Прицелы здесь уже похожи на прототипы, хотя и не регулируются.

Впрочем, в Delta Forcer возможность изменения установок прицела была: игрок сначала определял дистанцию до цели с помощью некоего волшебного дальномера, выдающего точные данные прямо на окуляр, и подстраивал прицел на нужную дальность, вращая колесо мыши. Схема, конечно, очень упрощенная, но она по крайней мере вводила в игру само понятие пристрелки. Когда дело доходило до онлайновых снайперских дуэлей, в которых участники перестреливались с расстояния в километр и больше, без регулировки прицела попасть в цель не стоило и мечтать.

Если кто-то кое-где у нас порой…

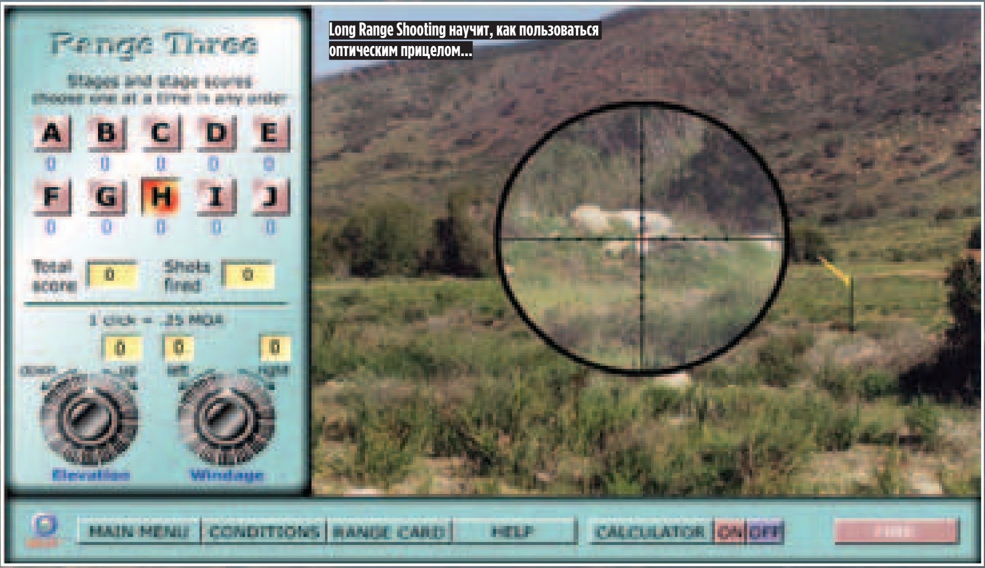
– Операция очень и очень тщательно подготовлена. Скажем, если есть тридцать восемь снайперов, то каждому снайперу определена цель, и он все время видит эту цель. Она, цель, перемещается, и он глазами, так сказать, перемещается... Постоянно... Постоянно. Таким вот образом...

Борис Ельцин, Москва, 1996

К счастью, трагедий уровня Второй мировой войны человечество вот уже полвека как умудряется избежать. Но и мира тоже нет. Крупные региональные войны, «горячие точки», террористические атаки, захваты заложни-



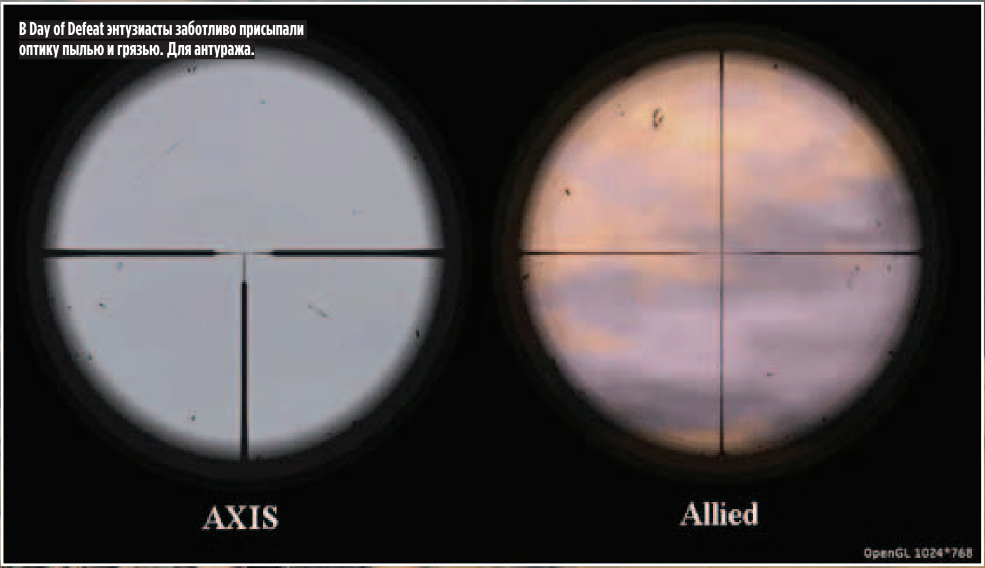
«Снайпер: дороги войны» предлагает собственную вариацию на тему сетки прицела, близкую к английскому No. 32.



Long Range Shooting научит, как пользоваться оптическим прицелом...



В Joint Operations Typhoon Rising целиться приходится с помощью чего-то, уже напоминающего mil-dot.



В Day of Defeat энтузиасты заботливо присыпали оптику пылью и грязью. Для антуража.

ков – меткому стрелку всегда найдется работа. Естественно, у снайпера полицейского или контртеррористического подразделения есть свои секреты. Действовать приходится в основном в условиях городской застройки, расстояния меньше, посторонних гражданских больше, преступник зачастую внешне неотличим от заложников или прохожих. Полицейский снайпер может не опасаться вражеского артобстрела, ему не надо пробираться за линию фронта и выживать в одиночку на подножном корме. Жизнь его в чем-то проще, чем у армейского коллеги. Но и ответственность в правильном определении цели выше.
В таких случаях стрельба ведется чуть ли не в упор, так что тут уже не до баллистических тонкостей (траектория пули почти прямолинейна), гораздо важнее тактика применения снайпера и правильная отработка пробиваемости различных преград и рикошета пуль. Так, даже обычное оконное стекло может изменить траекторию пробившей его на пути к голове злодея пули, и та попадет не точно в мозжечок, а на полсантиметра в сторону. Убьет – да, но не отключит мгновенно все двигательные функции, что чревато неприятностями, например, если террорист держит руку на кнопке бомбы или угрожает пистолетом заложнику. Оружие применяется относительно маломощное, что позволяет снизить заметность, с одной стороны, и избежать побочных жертв – с другой. Никому не нужно одной крупнокалиберной пулей завалить сначала грабителя, а потом еще троих зевак за стенкой. При антитеррористических операциях зачастую используется оружие с глушителями, так как его недостатки в виде дозвукового боеприпаса некритичны на минимальных дистанциях и окупаются выгодой от малозаметности применения.
В играх работа контртеррористического снайпера показана в сериях Rainbow Six и «Альфа Антитеррор». В них, прежде всего, требуется правильно расположить своего снайпера, обеспечить ему хороший вид на цель и надежное укрытие, в нужную минуту отдать приказ на открытие огня. Непосредственно стрельба не столь важна, в «антитеррористических» играх геймер обычно работает не столько за снайпера, сколько за его командира. Особняком стоит разработка словацкой Byte Software SPECNAZ: Projekt Vlk («Спецназ: проект Волк» от «1С»), где игроку в роли бравого спецназовца доведется вдоволь пострелять от первого лица, в том числе и из хорошо смоделированного бесшумного «Винтореза». Если бы не отвратительная прыгучесть протагониста, эту игру даже можно было бы порекомендовать к покупке. А в SWAT 4 полицейский снайпер представлен отдельным окошком на экране, на которое можно переключиться и поразить неосторожно вышедшего на простреливаемое пространство преступника.

Семья будет довольна?

Я ни в кого не стрелял. Меня арестовали только потому, что я жил в Советском Союзе. Меня просто подставили.
Ли Харви Освальд, Даллас, 1963

Отдельно стоит сказать и о темной стороне сегодняшней темы. Джон Фицджеральд Кеннеди, Мартин Лютер Кинг, Отари Квантришвили, Максим Курочкин – всех этих весьма разных людей объединяет одно печальное обстоятельство: точку в их жизненном пути поставил убийца со снайперской винтовкой. Моделирование недоступного по моральным и правовым причинам опыта внутри безопасного виртуального мира весьма привлекательно. Проще говоря, к услугам желающих почувствовать себя в роли автора громкого убийства есть несколько соответствующих игр. Hitman: Codename 47 вышла в 2000 году и стала настоящим хитом, последовали вторая, третья и четвертая части. Непосредственно стрельба в произведении IO Interactive достаточно проста, но самым интересным для игрока бывает то, что происходит до нее и сразу после. Нужно найти цель, добраться до нее и потом улизнуть от взбешенной охраны.

Никому не нужно одной крупнокалиберной пулей завалить сначала грабителя, а потом еще троих зевак за стенкой.


В Marine Sharpshooter 2 разработчики вместо родного mil-dot привинтили на M40A3 главного героя какое-то концентрическое чудо.



Дизайнеры обложек не особо утруждают себя поисками оригинального изобразительного решения.



Даже игры для мобильных телефонов не могут обойтись без снайперов. Пример тому – Rainbow Six 3.


По дальномерной шкале ПСО-1 видно, что до злодея 400 метров.


Armed Assault: designated marksman на прицеле у sniper.

Один, на чужой территории, выполняющий смертельно сложное задание, ненавидимый всеми и невидимый никому: пожалуй, в чем-то киллер очень похож на элитного армейского снайпера в тылу врага.

Одним из инструментов бритого убийцы может быть винтовка с оптическим прицелом, и тогда Hitman превращается в тактический симулятор криминального снайпера. Переодевания, устранение свидетелей… Один, на чужой территории, выполняющий смертельно сложное задание, ненавидимый всеми и невидимый никому – пожалуй, в чем-то киллер очень похож на элитного армейского снайпера в тылу врага.

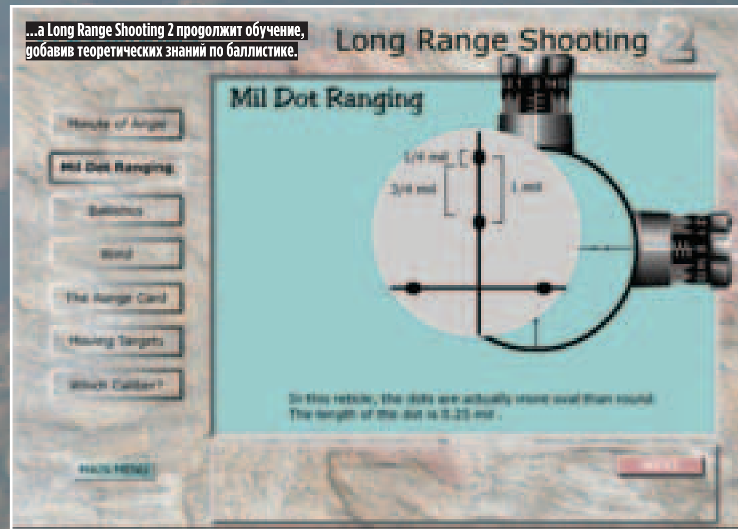
Если Hitman хвастается множеством эффектных способов лишить клиента жизни, то гораздо менее знаменитая JFK Reloaded посвящена одной лишь стрельбе. Задача игрока – совместить в пространстве и времени голову президента США Джона Фицджеральда Кеннеди и пулю, выпущенную человеком по имени Ли Харви Освальд 22 ноября 1963 года из винтовки итальянского производства Carcano M91/38. Никакой тактики, никакой необходимости пробираться на огневую позицию или уходить с нее после выстрела. Игра начинается сразу на шестом этаже полиграфического склада, то есть там, откуда Освальд стрелял в 35-го президента США, винтовка направлена на улицу Вязов, по которой уже движется кортеж Кеннеди. Остается прицелиться и сделать в течение восьми секунд три выстрела. Поскольку JFK Reloaded позиционируется не как игра, а скорее как исторический симулятор, то наибольшее количество призовых баллов заработает тот игрок, который точнее всего воспроизведет стрельбу Освальда: первый выстрел – промах, через 3.5 секунды второй выстрел, поразивший губернатора и президента, и еще через 5 секунд третий и последний, всадивший пулю в голову коллеги Хрущева по Карибскому кризису. Дистанция стрельбы минимальна, поэтому основное внимание разработчики из шотландской компании Traffic Games уделили не внешней баллистике пули, а ее поведению после попадания в цель. Пожалуй, это единственная игра, в которой пуля пробивает мягкие ткани и изменяет траекторию при попадании в кости внутри тела. Разумеется, тщательно отработан рикошет от твердых поверхностей вроде асфальта или бетона. Могущественная семья Кеннеди по понятным причинам с первого взгляда невзлюбила JFK Reloaded, и игра быстро исчезла из продажи. Сейчас ее можно найти только на сайтах abandonware или в пиринговых сетях.

Про зайцев и волков

Я думал сначала говорить подробно в моих записках вообще о ружейной охоте, то есть не только о стрельбе, о дичи, о ее нравах и местах жительства в Оренбургской губернии, но также о легавых собаках, ружьях, о разных принадлежностях охоты и вообще о всей технической ее части.
Сергей Аксаков, Москва, 1852

Помимо военных, полицейских и преступников, есть еще множество людей, обожающих выслеживать цель, стрелять в нее издалека, потом кидать в кузов пикапа и потрошить. Разумеется, это охотники. Ну а для тех, у кого слабая печень, нет времени либо возможности выехать в лес с верным ружьем, или просто жалко убивать зверей, найдутся отличные охотничьи игры, прежде всего серий Deer Hunter, Big Game Hunter и Trophy Hunter. Эти игры более-менее похожи друг на друга, различаясь лишь местом охоты, доступными виртуальному охотнику оружием и дичью, которую собственно и нужно выследить и подстрелить. Типичную охотничью игру можно назвать «снайпер на отдыхе». Звери не стреляют в ответ и не вызывают себе на помощь авиацию. Но подстрелить кабана или оленя вовсе не так уж просто. Его надо найти, выследить, подобраться к нему так, чтобы зверь не почуял опасности, а еще лучше – подманить, определить дальность, силу и направление ветра, настроить прицел, выстрелить и попасть. В отличие от военного снайпера, на выбор охотнику предлагается до двадцати различных стволов с достаточно хорошо проработанной баллистикой – винтовки с продольно-скользящим затвором, помповые ружья, автоматические винтовки, а для особых оригиналов – даже револьверы и арбалеты. Стрельба проработана хорошо, в руках охотника не бьющая по прямой лазерная вундервинтовка, а нормальное ружье с обычным или оптическим прицелом.





...а Long Range Shooting 2 продолжит обучение, добавив теоретических знаний по баллистике.



Из настоящей винтовки можно пострелять в тире с огнестрельным оружием.

Ваши пальцы пахнут порохом

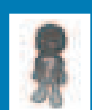
Кстати, о снайперах. В таких специфических условиях их роль трудно переоценить. За 1999 год в округе было подготовлено 150 инструкторов, которые обучали снайперов по особой программе.
Геннадий Трошев, Москва, 2001

Особняком стоят программки, написанные энтузиастами для энтузиастов, ведь не только игроки любят оружие, но и стрелки любят компьютеры. Прежде всего, это многочисленные электронные таблицы стрельбы, помогающие быстро и точно выставить на прицеле правильные поправки в полевых условиях, во-вторых – электронные помощники, помогающие при ручной набивке патронов отмерить нужное количество пороха и дроби и понять, что получится в результате, в третьих – перенесенные в КПК или ноутбук карточки стрельбы, обычно заполняемые на бумаге. Все это сугубо профессиональные программы, к играм не имеющие никакого отношения. Есть попытки создания интерактивных учебников, иллюстрирующих влияние множества переменных на траекторию полета пули. Так, например, Long range Shooting и ее продолжение Long Range Shooting 2 бесконечно скучны внешне (игрок курсорными стрелками вводит в прицел горизонтальные и вертикальные поправки и «стреляет» по неподвижной учебной мишени), но зато просчитывают влияние на точку попадания таких переменных, как давление, температура и влажность воздуха, высота стрельбища над уровнем моря, сила, направление ветра и его порывы, тип оружия и боеприпаса, дальность до цели. Пожалуй, это единственный стрелковый симулятор для PC, в котором не используется мышка.
Впрочем, нельзя пройти мимо любительской попытки создать правильный игровой симулятор снайпера, который незатейливо называется Snipersim. Работы идут медленно, проект находится в стадии вечной беты, но даже в таком виде предлагает очень хорошую баллистику и неплохую модель взаимодействия всего комплекса «стрелок-оружие-патрон» при стрельбе из винтовки M24 с прицелом Leupold M3A патроном 7.62x51mm NATO M118LR. Автор и по совместительству вебмастер крупного стрелкового сайта snipercentral.com обещает когда-нибудь довести Snipersim до коммерческого релиза, ну а пока демоверсию можно скачать с его сайта.

Виртуальный противник дергается и падает на виртуальную землю, превратившись в виртуальный труп. Можете украсить виртуальный приклад еще одной зарубкой. Сколько их там уже – сотни, тысячи?
Тема слишком обширна, чтобы рассказать в одной статье про все существующие игры, в которых в руки геймера попадает снайперская винтовка. Да и, положа руку на сердце, далеко не все эти игры заслуживают хоть какого-то упоминания. Однако самые значимые в статью все-таки попали.
В целом «стрелковые симуляторы» могут дать некоторое представление о том, как действует оружие и с какими трудностями сталкивается стрелок при решении типичных снайперских задач. Однако ценность их для практического обучения стрельбе не просто низка, а стремится к нулю. Игры заменяют «жизненные» умения по маскировке и обнаружению притаившегося снайпера противника весьма символическими эрзацами, упрощенно подходят к тактике и не дают никаких практических моторных навыков обращения с оружием: все-таки легкая мышка на столе и несколько килограммов грохочущей и рвущейся из рук оружейной стали мало похожи друг на друга, а монитор – плохая замена прицельной оптике.
Поэтому, если вам действительно интересен снайпинг, вы любите стрелять и с ностальгией вспоминаете то время, когда могли делать это за государственный счет, оторвитесь от компьютера и не пожалейте времени и денег на хороший тир с огнестрельным оружием, вроде московского «Хищника», а еще запишитесь в страйкбольный клуб, возьмите винтовку с оптическим прицелом и поползайте вволю на собственном пузе, отстреливая живых противников. **СИ**

Легкая мышка на столе и несколько килограммов грохочущей и рвущейся из рук оружейной стали мало похожи друг на друга, а монитор – плохая замена прицельной оптике.

И пришел «Паук». Я так не играю



Автор:
Светлана Тарасова

Буквально на днях захожу на какой-то форум. Вижу очередной соцопрос. Форменное занудство: «Играете ли вы в компьютерные игры? Почему играете? Зачем играете? Почему нет? Какие чипсы жуете, сидя за компьютером? Сколько времени протянете на пятой точке без отрыва от игры?» От ответов вообще уши вянут: «Играю, но немного. Потому что весело. Чтобы развлечься. Чипсам предпочитаю сухарики. Пятая точка натренирована как надо». Вместо внятных причин, побуждающих отказываться от игр, слышится лишь занудное нытье: «Нет времени. Нет подходящего компьютера/приставки. Нет денег».

Лично у меня подобные ответы не вызывают ничего, кроме мигрени. Ответили бы честно: мне не интересно; мама/подружка против/грозится выброситься из окна; наконец, не умею. Время находится, как только появляется необходимость, приставку с легкостью заменяет вполне приличный и вовсе не дорогой PC, кредит на который сейчас можно получить в любом городе родной страны, не говоря уже об откровенной дешевизне и нередкой «бесплатности» техники подержанной. Ну а денег заработать за лето на каком-нибудь озеленении может самый последний школьник-двоечник, было бы желание. Так что все это отговорки, чистой воды вранье – причем с размахом.

Пролистав страниц -цать полной чепухи и потянувшись было к мыши, чтобы наконец легким движением руки прекратить бесполезное чтение, натыкаюсь на три весьма показательных сообщения. «Родители позволяют играть мне только в те игры, что покупают сами, а «Приключения Пятачка» и «Юный химик», если кто не знает, не лучшие достижения игровой индустрии». «Сделал паузу, потому что понял, что слишком подсел на игры. Решил отказаться на время, доказав самому себе, что выбираю их добровольно. Восстанавливаюсь после двух лет игры в WoW». И третье, с двойным дном: «Не играю, потому что я девушка».

У меня есть свободное время. Есть подходящий компьютер, даже два (все время забываю про новенький ноутбук), где-то на дачном чердаке пылятся вполне фурычащие «подружки дней моих суровых» Dendy, Super Nintendo и почти новенькая первая PlayStation. Я уже давно приезжаю к родителям только в гости и сама иногда даю им ценные советы. Так как в игры я не играю, то и подсесть на них никак не могу – как говорится, «если у вас нету тети…». Наконец, я тоже девушка, и хотя над испорченным маникюром рыдать не буду, но и коня на скаку останавливать не возьмусь. И вообще, я глубоко убеждена, что увлечься компьютерными играми может каждый, вне зависимости от возраста, пола, расы, сексуальной ориентации, материального положения, занятости и счастья в личной жизни. Но почему-то лично я не играю в компьютерные игры. Почему? Почему???

Как на приеме у доктора Фрейда, начинаю копаться в себе. В воспоминаниях. Последней игрой была, конечно же, WoW – ровно до тех пор, пока в одночасье моя гильдия не обернулась сборищем гикающих европейских подростков, с которыми довелось познакомиться в Амстердаме, на гильдийском «слете» в реале. Игрушки, которые были не просто пройдены до конца, но пережиты, можно пересчитать по пальцам, и по преимуществу это игры авторские. Итак: вторая «Цивилизация» американца Сида Мейера (в третью пробовала, но так и не привыкла): играть в нее я предпочитала косвенно, а именно – наблюдая из-за плеча бойфренда за происходящим на экране: так можно было создавать сценарий «мирового расцвета» в соавторстве со второй половиной. Помню влюбленность в обе части «Сибири», созданной канадцем Бенуа Сокалем: «Это неправильные ноги, Кейт Уолкер», – я так говорю даже сейчас, вспоминая один из квестов, тот, в

котором героиня помогала роботу найти, как нетрудно догадаться, его нижние конечности. Помню лихие кульбиты Принца Персии в первой части, его бегство от зловредной Дахаки во второй. Помню дядюшку-свинью девушки Джейд из доброй аркады «За гранью добра и зла» французского сказочника Мишеля Анселя. Третьи «Герои меча и магии»... Помню, как лет пять назад мы с подружкой, сидя в кафе, на полном серьезе обсуждали покупку диванов: «За 10 или за 15 тысяч долларов прикупить, я вот думаю?» Люди за соседним столиком косились на нас и перешептывались. А мы продолжали разговор о жилищах своих «симов», еще тех, самых первых. И после обсуждения мебели переходили к более насущным заботам, обсуждая человечков, погибших по нашей вине в огне: «Эх, какая я нерадивая, не поставила противопожарную сигнализацию, а ведь всего каких-то 500 долларов». Соседний столик постепенно пустел...

Я пытаюсь найти ответ, почему сегодня пасьянс «Паук» превратился в мою единственную виртуальную отдушину. Компьютерные игры надоели как таковые? Да вроде бы нет. Моя вторая половина, как и прежде, проводит законное время у монитора – поменьше, чем в былые годы, но все же находит себе игры по вкусу. В чем же дело? В однообразии жанров? Допустим. С другой стороны, в литературе, искусстве гораздо более древнем, чем создание компьютерных игр, новые жанры тоже возникают не каждый день, ан нет, и среди современных произведений глядишь да и появится что-то свеженькое. К тому же лично мне в мире компьютерных игр, в отличие от той же литературы или, скажем, кино, ориентироваться сложнее: трудно себе представить захватывающую некоммерческую игру "не для всех».

Я иногда подумываю, а есть ли вообще жизнь после MMO? Вопрос, скорее, риторический, из разряда «Что делать?» и «Кто виноват?». Когда переходишь после MMO к обычной игре, не оставляет ощущение, что почти безграничный простор, хотя бы и виртуальный, обернулся запертой клеткой, даже если тюрьмой служат шикарные 250-метровые аппартаменты или тосканская вилла. Впрочем, надежда на лучшее остается: возможности MMO сегодня кажутся неограниченными; вопрос в том, кто и когда привнесет свежие идеи, сюжеты, образы, а главное – получат ли они актуальное развитие, точное воплощение. И чтобы не на словах, а на деле.

Мне нравится позиция знаменитого писателя Олдоса Хаксли, настаивавшего на том, что только тогда удается настоящее развлечение, когда оно требует внимания, вовлеченности, сотворчества адресата. Домашнее музицирование или табуретка, созданная своими руками, могут быть совершенно бесполезными в практическом смысле, но созидание куда важнее результата. Мне кажется, что игровая индустрия движется по пути наименьшего сопротивления, напоминая отечественное телевидение (телевизора у меня последние годы тоже нет): создатели игр – от продюсера до последнего моделера – сами не играют в то, что создают, равно как работники ТВ стыдливо отводят глаза в сторону, когда им пеняют на качество программ. Но если беду телевизионщиков в той или иной мере можно объяснить цензурой, то неизобретательность идущих по пути наименьшего сопротивления игровиков я для себя объясняю отсутствием идей, желания сделать что-то новое, таланта, вдохновения, без которого не возможно никакое живое новаторство.

Лично я не хочу быть ничьей целевой аудиторией. Я не хочу, чтобы разработчики убеждали меня, мол, «эти вазы, милый Филя, ионического стиля» – и впаривали под видом ваз ночные горшки. Мне нужно-то всего ничего – чтобы меня принимали за человека, а не абстрактного потенциального пользователя, абсолютно безмозглого. Просто играть мне, двадцатипятилетней, сегодня не во что. По крайней мере, насколько известно моим друзьям и мне самой.

И когда до разработчиков дойдет, что их потребителю недостаточно предложить что-то сто раз пережёванное – когда-то аппетитное, а нынче совершенно пресное, уверена, что самый последний скептик найдет время, деньги и купит мощный компьютер или приставку, что угодно, все родители мира поймут, что интересная игра может быть развивающей, а девушки будут играть на равных со своими кавалерами. И никаких скучных соцопросов больше не понадобится. СИ



Автор
Аэронг
aero@stavlink.ru

КУБОК «СТРАНЫ ИГР» – ЛЕТО 2007

По сложившейся традиции, Кубок «Страны Игр» собирает в первую очередь любителей файтингов, и нынешние состязания, состоявшиеся, вопреки правилам, не весной, а летом, не стали исключением. Если осенью 2006 года из «бойцовских» дисциплин осталась лишь Tekken 5, на этот раз к ней добавились Soul Calibur III и Dead or Alive 4. Таким образом, на Кубке были представлены и приставки предыдущего поколения (PS2), и «свежая кровь» – Xbox 360. К тому же в этот раз состязания проходили не на очередной выставке, а в московском клубе 4Game, благодаря чему особо верным фанатам не пришлось ради поединков отпрашиваться с учебы или с работы.

Ставка на консоли нового поколения полностью себя оправдала – полсотни участников турнира по DoA 4 бились не на жизнь, а на смерть, как и велит название игры. Благо регламент позволял бойцам проявить себя во всей красе: сперва их поделили на группы по шесть человек, а затем двое лучших спортсменов выходили в плей-офф, где играли по олимпийской системе (проигравший – выбывает). Несмотря на новизну DoA как дисциплины, а может – благодаря этому, схватки в плей-офф поражали зрелищностью и увлекательностью. В финал вышли лучшие из лучших – игроки с никами Stariy и BesStydNick. Хотя в сериале DoA немало симпатичных девчонок, не они стали звездами решающих матчей: из трёх битв лишь в одной BesStydNick взял женского персонажа, а Stariy вообще не изменял Ryu. События развивались так: первый матч BesStydNick проиграл и тоже взял Ryu. Во втором бою Stariy вновь разгромил соперника в двух раундах из трёх, но тут BesStydNick как будто очнулся и одержал верх в трех раундах подряд, выйдя из схватки победителем. Затем за три раунда он выиграл и третий поединок, а с ним и весь турнир. Такой поворот событий, видимо, сломил Stariy, и победа в последнем бою также осталась за BesStydNick. Так он получил и почётный кубок, и приставку Xbox 360.

Результаты
Dead or Alive 4:

1. BesStydNick
2. Stariy
3. Victor-kun
4. Ph0enIX

Tekken 5, как и ожидалось, собрал наибольшее количество участников – на него зарегистрировалось 60 человек, которых разбили на десять групп по 6 бойцов. Тут еще раз подтвердилась простая истина – на таких серьезных турнирах нельзя расслабляться ни на секунду, каждый раунд может стать решающим. Так главный фаворит состязаний и многократный победитель российских чемпионатов Akira с трудом вышел из группы только со второго места. И хотя в плей-офф он выступал куда достойней, выбраться в финал ему помешал Linteck, занявший первое место. Отлично играл младший брат Акиры: юный Cloud уверенно победил в своей группе, и только недостаток турнирного опыта помешал ему пробиться на пьедестал. Многим запомнился также выход с первого же места в плей-офф одной из немногих представительниц прекрасного пола на этом турнире, Kiguri, за матчами с участием которой следили не менее внимательно, чем за финальными поединками.

Результаты
Tekken 5:

1. Linteck
2. Akira
3. Z Man
4. Belial

Когда-то Soul Calubur был единственным российским файтингом, по которому проводились турниры. Потом вышел SC3, его приняли не все старые игроки, но дисциплина сразу стала популярной. Сейчас, спустя полтора года после выхода игры, поклонников у нее поубавилось, и тем приятнее было видеть 56 зарегистрировавшихся на турнир участников. Формат проведения был тот же, что и у Tekken 5: группы по шесть человек и последующий full double elimination. Сейчас на российской SC3 сцене два безусловных лидера, и хотя один из них до состязаний не добрался, неожиданных сюрпризов матчи не преподнесли: известный нашим постоянным читателям Belial в очередной раз доказал свое превосходство и прибавил к и без того внушительной коллекции призов новый трофей. Второе место осталось за многоопытным .A. Третье занял игрок из Казахстана, Alone 13. Многие отмечали его успехи в последнее время и говорили, что он вот-вот «выстрелит». «Выстрелил» Alone 13 именно в этот раз, хотя сперва дела у него шли не слишком удачно. В группе он неожиданно проиграл довольно среднему игроку, но по результатам личной встречи с занявшим второе место в группе Bono всё равно отвоевал первое место.

Результаты
Soul Calibur III:

1. Belial
2. .A.
3. Alone 13
4. Takin

Летний Кубок «Страны Игр» запомнился и зрителям, и участникам интересным подбором дисциплин, зрелищными и красивыми матчами. Остается только пожелать, чтобы через полгода традиция продолжилась и на новом Кубке «СИ» мы стали свидетелями еще более захватывающих поединков и грандиозных побед. СИ













Linteck, победитель чемпионата по Tekken 5.



Призеры чемпионата по Dead or Alive 4: (слева направо) Stariy, BesStydNick, Victor-kun

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).



WARIO: MASTER OF DISGUISE

ВАРИО ПУСКАЕТ ВЕТРЫ ПЕРЕМЕН.



Несмотря на то что Варио – толстый вонючий злобный жадный лентяй и обманщик, он, по крайней мере, честно предстаёт перед нами таким, какой он есть. Марио, например, хоть и носит костюм водопроводчика, ни разу на появлялся на людях с газечным ключом и вряд ли отличит вентиль от патрубка. Варио же в своей новой игре перемеряет чуть меньше десятка разнообразных нарядов, каждый раз превращаясь буквально в нового человека. Всё по-честному – в костюме астронавта антигерой плавнее прыгает и стреляет из лазерного пистолета, хламида художника позволяет Варио рисовать каменные блоки в любом месте экрана, а снаряжение капитана (со встроенной лодкой) улучшает плавучесть усатого жадины.

Варио и волшебный гардероб

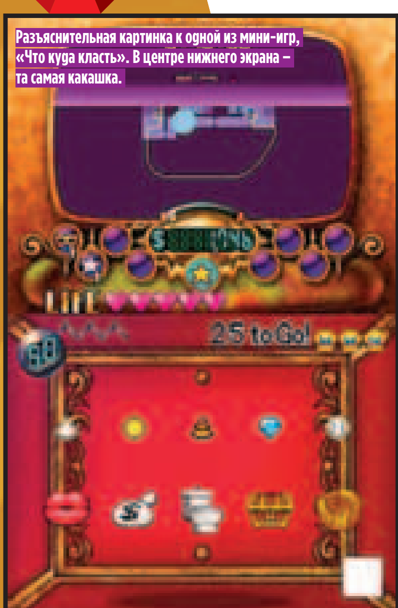
Именно жадность и заставляет Варио пуститься в путь – точнее, залезть в телевизор и отобрать у звезды голубого экрана, супервора Серебряного Зефира, волшебную палочку Goodstyle (в вольном переводе – Добрый Стилус). Аксессуар, как это водится в играх от Nintendo, оказался говорящим и вполне разумным. Видно, нелегко ему жилось на службе у Зефира, раз он сразу согласился батрачить на Варио. Именно с помощью Доброго Стилуса усатый чесноед научился перевоплощаться – прежде всего, в вора по имени Сиреневый Ветер, а потом и в других выдающихся личностей.

Многие из вас вспомнят, что фокусы с превращениями мелькали и в сериале Wario Land, идеи которого, без сомнения, и продолжает Wario: Master of Disguise. Однако условия смены облика уже другие. Если раньше обладатель зазубренных усов должен был так или иначе пострадать (например, получить молотком по голове, чтобы превратиться в прыгучего Варио), то теперь для проведения трансформации достаточно изобразить на голове героя особый символ, свой для каждого альтер-эго. Мнемоника проста – рисуя лупу, превращаем нашего телепутешественника в Варио-гения, видящего невидимое; если приделать герою хвост, он становится Варио-драконом; чтобы вернуться к облику Сиреневого Ветра, изображаем «галочку». Честно говоря, не все понимают, как связаны любимая бухгалтерами пометка и воровская профессия, но, по крайней мере, эту маленькую «птичку» легко рисовать. Другие значки могут вызвать немного больше трудностей – поначалу вы то и дело будете чертить мольберт художника (перечёркнутый квадрат) вместо шлема астронавта (круг), но, приноровившись, научитесь трансформироваться быстрее, чем диван-кровать. В Wario: Master of Disguise нет специально отведенных для смены персонажа мест – превращаться можно где угодно. После Wario Land 4, Yoshi's Island DS (аистиные парковки!) и Contact (одна переодевалка на всю игру!) такая свобода радует неимоверно. Дизайн уровней тоже поощряет частые переодевания: помимо особых способностей, все вариации Варио (ох, каламбур!) отличаются скоростью и высотой прыжка. Художник, например, вообще может творить, только стоя на месте; тяжёлый дракон прыгает невысоко и даже проваливается сквозь некоторые полы; а Сиреневый Ветер, наоборот, выше всех скачет и быстрее всех бегает. Так что типичная комбинация может выглядеть так: гений зорким глазом находит секретный проход, пейзажист строит к нему лесенку из блоков, а вор запрыгивает на неё и заползает в щель.

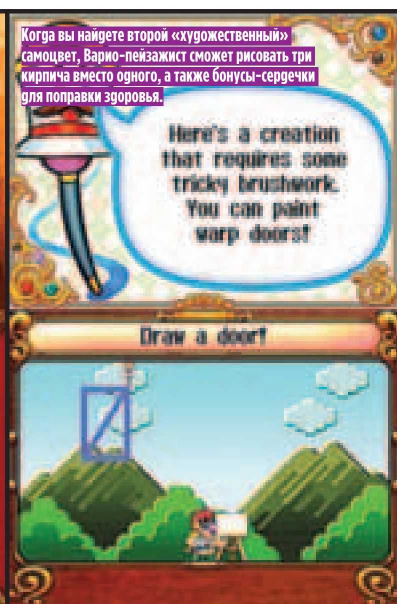
Архитектура уровней также весьма головоломна: хотя сами по себе они и невелики, многие состоят из нескольких «слоёв», сообщающихся с помощью дверей. Особенно занятно это смотрится в музее, где герой может ходить как по коридорам, так и внутри витрин.

Wario and Pieces

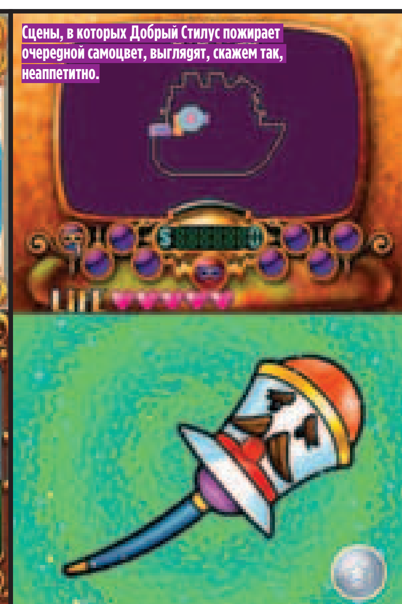
Вы спросите: «Зачем же Варио где-то ползает и куда-то прыгает, если



Разъяснительная картинка к одной из мини-игр, «Что куда класть». В центре нижнего экрана – та самая какашка.



Когда вы найдете второй «художественный» самоцвет, Варио-пейзажист сможет рисовать три кирпича вместо одного, а также бонусы-сердечки для поправки здоровья.

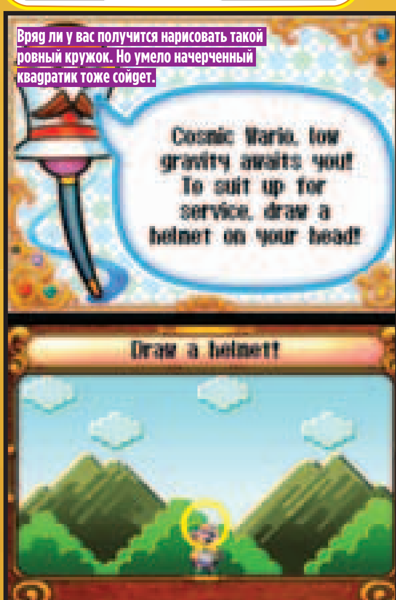


Сцены, в которых Добрый Стилус пожирает очередной самоцвет, выглядят, скажем так, неаппетитно.

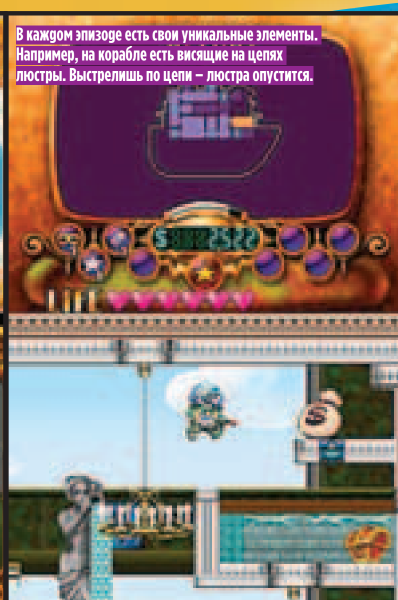




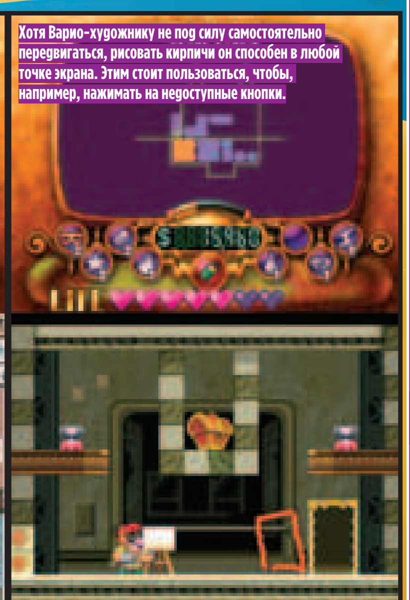
ГЕНИАЛЬНО



Вряд ли у вас получится нарисовать такой ровный кружок. Но умело начерченный квадратик тоже сойдет.



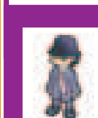
В каждом эпизоде есть свои уникальные элементы. Например, на корабле есть висящие на цепях люстры. Выстрелишь по цепи – люстра опустится.



Хотя Варио-художнику не под силу самостоятельно передвигаться, рисовать кирпичи он способен в любой точке экрана. Этим стоит пользоваться, чтобы, например, нажимать на недоступные кнопки.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ЖАНР: action.platform.2D
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК: Suzak
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ОНЛАЙН: http://wario.nintendods.com



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ
Оригинальный и удобный способ изменения облика персонажа. Интересные головоломки, связанные с этими превращениями.

МИНУСЫ
Символы профессий не всегда корректно распознаются. Маловато «сундучных» мини-игр.

РЕЗЮМЕ
Возможно, Варио кажется лентяем потому, что много думает. Трудоголику Марио стоило бы у него поучиться.

Толкование имен – на голодный желудок не читать!

Конкуренты и союзники Варио, по странному капризу сценаристов, носят имена разных вкусностей, по большей части итальянских. Так, настоящее имя Серебряного Зефира – Канноли – является также названием хрустящих трубочек с творожным кремом, которые так любят обитатели Аппенинского полуострова и Сицилии. Еще один соперник героя зовется Карпаччо – в честь блюда, приготавливаемого из тонко нарезанного вяленого мяса со специями или соусом... которое, в свою очередь, было названо в честь итальянского художника Витторе Карпаччо, предпочитавшего в своей живописи насыщенные красные и белые тона. Имя таинственной героини Тиарамису созвучно с «тирамису» – названием популярного итальянского пирожного, приготовляемого с добавлением кофе, рома и сыра маскарпоне. По-итальянски tirami su означает «подними мне настроение». А вот «творческий псевдоним» Канноли, как ни странно, из этого ряда выбивается. По-английски слово zephyr означает ветер или тонкую ткань, но не десерт. Зефир в смысле «пирожные из взбитых белков» англичане называют marshmallow.







А может быть, Варио все это просто приснилось?

Вначале Варио-дракон сжигает только красные кирпичи, а после апгрейда костюма – еще и синие.



Гений находит секретный проход, пейзажист строит лесенку из блоков, а вор запрыгивает на неё и заползает в щель.



У него и так есть волшебная палочка? Неужели он не может просто взмахнуть ею и пожелать все богатства мира?» Увы, нет. Добрый Стилус – узкий специалист и может лишь менять облик хозяина. И даже для этого палочку нужно кормить специальными самоцветами, которые разбросаны по всему миру, да ещё и заперты в сундуки.

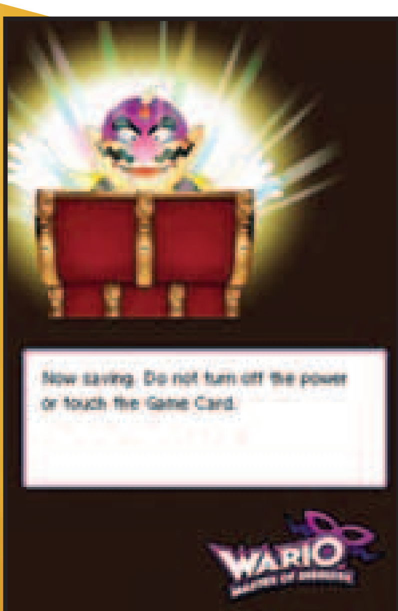
«Замками» к сундукам служат мини-игры, также требующие ловкости в обращении со стилусом. Их, правда, всего 8 – что, конечно, мало по сравнению с почти двумя сотнями из WarioWare Touched!, но уж куда лучше, чем жалкие два способа взлома из Splinter Cell. К тому же сложность головоломок возрастает по ходу игры, да и количество сундуков не столь уж и велико… В общем, застрять на взломе или утомиться от него практически невозможно. Тем более что наградой могут быть не только новые способности, но и чудесные богатства, вроде поющих сандалий или одержимого полтергейстом телевизора (из колодца?). Помимо интригующих названий, все найденные диковины обладают некой денежной ценностью, которая суммируется в конце каждого эпизода игры. Однако всё это мелочи по сравнению с главной целью Варио – заполучить волшебный камень желаний, который, в отличие от глупой палочки, действительно сможет выполнить мечту Варио – сделать его самым богатым в мире. Ну, по крайней мере, предполагается, что сможет. Чтобы проверить это, Варио придётся собирать куски камня по всему миру, да ещё и не зная поначалу, где они вообще находятся. Разумеется, артефактом интересуется не только наш герой – дорогу превращенцу то и дело перебегают воры-конкуренты, все как на подбор со «вкусными» именами. Серебряного Зефира, например, «в миру» зовут граф Канноли, и он страшно недоволен тем, что не может стать снова Зефиром. Преследуя Варио, он раз за разом будет упрашивать его вернуть Добрый Стилус, а когда уговоры не помогут, в дело пойдёт тяжёлая техника, напоминающая о другом «съедобном» злодее – докторе Эггмане. Битвы с боссами больше напоминают головоломки, несколько упрощенные тем, что на экране появляются подсказки Доброго Стилуса, какой облик Варио стоит принять в тот или иной момент. Впрочем, не всегда их советуем слушаться…

Какувижу, какуслышу…

Игра полна типичного для проектов с участием Варио глупого, грубого и абсурдного юмора, а также не вполне очевидных цитат и заимствований. Одна из мини-игр связана с закидыванием какашек в унитаз; ровно то же самое придётся делать, чтобы победить хозяина вулкана. Завуалированные и не очень упоминания о том, что главный герой редко моется, часто пукает, ест чеснок и поэтому сильно воняет, встречаются так часто, что вы прямо начинаете чувствовать этот аромат – экранизации «Парфюмера» такое и не снилось.

С другой стороны, когда побеждённые враги вдруг начинают превращаться в зверюшек, рыбок и птичек, начинаешь невольно задумываться, не работал ли кто из создателей Wario: Master of Disguise в начале девяностых над Sonic the Hedgehog. Тем более тут ещё этот Эггман-Канноли со своими робошляпами…

Возможно, многих из тех, кому не понравилась Wario: Master of Disguise, обмануло это сходство. Они увидели в игре заурядный платформер с неудобным переключением между персонажами, однако динамика игры совершенно иная, нежели в Super Mario Bros. или оригинальной Sonic the Hedgehog. Скорее будет уместно сравнение с поздними Castlevania, но с акцентом на приобретение новых способностей и достижение новых уголков игрового мира с их помощью. Формально, даже прокачка за счёт убитых монстров в Wario: Master of Disguise есть – выпадающие из поверженных врагов разноцветные камешки каким-то образом «улучшают» разные костюмы героя, хоть эффект от этого улучшения виден только в циферках на «приборной панели». Гораздо важнее так называемые Mastery Gems, расширяющие возможности костюмов, – так, «мастерство капитана» позволяет герою свободно передвигаться под водой, а «мастерство гения» вооружает Варио-ученого перчаткой на пружине, которой можно не только бить врагов, но и нажимать некоторые кнопки. Герой эволюционирует на глазах, и игроку приходится поспевать за ним, понимать, что невозможное в какой-то момент становится возможным, а лень в сочетании со здравым смыслом иногда лучше тупого трудолюбия. СИ

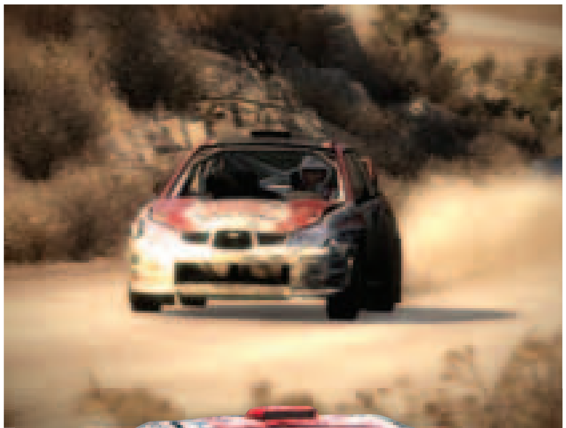








Поскольку ни одного персонажа нельзя назвать однозначно положительным, финал предсказать непросто.









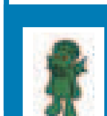


1 Если когда-нибудь будет создан симулятор скачек на тучных австралийских кенгуру, лениво прыгающих по песчаным холмам, то ощущения от него будут точно такие же, как от гонки на КамАЗах в DIRT.

2 На стремительные вылеты с трассы игра смотрит сквозь пальцы: вашу машину мгновенно ставят обратно на дорогу, и потери времени исчисляются долями секунды.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PS3, Xbox 360
- **ЖАНР:** racing
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Бука»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 100
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC
- **ОНЛАЙН:** www.codemasters.com/dirt



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

COLIN MCRAE: DIRT

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ХОРОШО

ИГРА НОМЕРА

НАКЛЕЙКА «КОЛИН МАКРЕЙ» НА ЭТОЙ ИГРЕ ВЫГЛЯДИТ СТОЛЬ ЖЕ УМЕСТНО, КАК НА ЧИПСАХ ИЛИ ЖЕ ИНСТРУКЦИИ К СТИРАЛЬНОЙ МАШИНЕ.

Раллийное автосимуляторное прошлое, согласно веяниям времени, было без лишних слез отправлено в отставку: жизнь на Марсе пока есть, но скоро закончится, и теперь пришло время Макрею раствориться в консольных объятиях. DIRT пополнила ряды аркадных автомобильных игр широчайшего профиля и нулевой реалистичности. Жаждущие долгой сложной карьеры раллийного профи пусть остаются в своем Richard Burns Rally, DIRT же улыбается широким народным массам: вы смогли найти стрелочки на клавиатуре? Поздравляем, отныне вы чемпион всевозможных автогонок, платиновый мультимиллионер и владелец гаража с широчайшим выбором всевозможных субару и париждаккарских КамАЗов. А закадровый голос обращается к игроку не иначе как «чувак». Например: «Вот это была отстойная гонка, чувак!»

Деньги рекой

Традиционный раллийный чемпионат больше не является основным режимом, его сменила многопрофильная «карьера», мотающая игрока из стороны в сторону не хуже заправского TOCA Race Driver. Иногда мы мельтешим по кольцевым трассам на жукообразных Рено Клио, которые забавно толпятся в узких поворотах, то галопом несемся в стаде диких пикапов 4x4, то бодаемся с соперниками на грузовых тягачах. А потому и раллийные этапы сделаны с таким расчетом, чтобы соответствовать общему настроению циркового калейдоскопа.

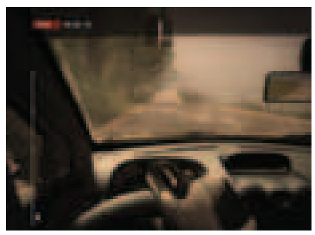
Перед каждой гонкой, перед каждым заездом мы можем отправиться настраивать машину. Десятки параметров, все, как в лучших домах, сход-развал, баланс тормозов, клиренсы и подвески с коробками передач. При этом нельзя сказать, чтобы игровая физика что-то там симулировала. Авто ведут себя ровно так, как и должны вести себя машинки, которые везет по паркетному полу уверенная детская рука: разгоняются как реактивные, тормозят так, словно обвешаны антикрыльями с ног до головы, на всякую ерунду типа инерции внимания не обращают: куда машина смотрит, туда она и едет, и не важно, сколь крут поворот и как быстро мы мчимся. По поведению машинки друг от друга отличаются едва-едва, ровно для того, чтоб мы не забыли, что грузовик все-таки чуточку не похож на городскую малолитражку.

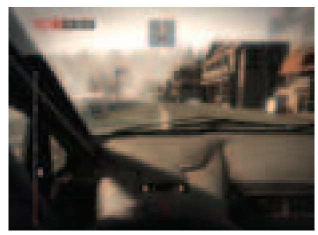
И надо сказать, что эта несерьезность игре очень идет. Она и не собиралась делать из вас умудренного аса баранки, идеально проходящего самые сложные трассы. Наоборот, ее задача – увлекательно сыграть в поддавки, показать вам множество живописнейших пейзажей, причем так, чтоб вы с первого же раза выигрывали большинство из гонок, ну или, в крайнем случае, финишировали на подиуме. И даже когда вы соревнуетесь один на один с компьютерным противником,















3 Приехали. Кажется, все, что могло от машины отвалиться, уже отвалилось. Оставшийся скелет уже даже и машиной-то не назовешь.

4 Один из самых выигрышных моментов графики – крупные планы обшивки автомобилей. В таких ракурсах игра зачастую очень напоминает фотографии из глянцевых автожурналов, вот только такие ракурсы в игре не встречаются нигде, кроме как на повторах.

5 По ходу гонки каждая машина, оправдывая название игры, постепенно покрывается плотным слоем грязи.

игра дает вам очки и ощутимые денежные призы за второе место. Главное – участие.

Пыль в глаза

Графически игра весьма привлекательна, хотя в движении она несколько проигрывает собственным скриншотам, в первую очередь потому, что убедительнее всего здесь смотрятся модели автомобилей, а из игры их в непосредственной близости лицезреть, как правило, не приходится. А общая размытость фона в динамике бросается в глаза куда больше.

Зато игре очень удается изображение повреждений автомобилей. DIRT вообще с готовностью смакует любые последствия столкновений, даже самых мелких. Ой, помялось крыло. Ай, согнулся капот. А вот дверь открылась, захлопнулась, еще разок открылась и отлетела вовсе. Ой, ранен бампер! Прощай, дорогой, мы будем по тебе скучать! Ой, ветровое стекло все покрылось трещинами! Последнее, кстати, может быть особенно неприятно, поскольку в нарушение всех аркадных традиций здешними авто куда приятнее управлять из машины, а не пользуясь камерой, висящей сзади сверху. Но хрупкость ветрового стекла (или натянутая вместо него в некоторых кабинах металлическая сетка, что еще хуже!) выгоняет игрока из кабины и приходится вешать глаза на капот, пользуясь камерой, закрепленной перед машиной на радиаторе, у самого дорожного полотна.

Ветер в лицо

Все лишнее исчезает, весь напускной автомобильный фетишизм, все эти субару с импрезами остаются за кадром, все эти лихие сотни тысяч виртуальных долларов забываются моментально, и строчки в спортивной табели о рангах перестают иметь малейшее значение. Остаешься один на один с бесконечной природой, с ее прериями, лесными чащами, полями с высокой травой, и асфальтовые дороги воспринимаются столь же органичной ее частью, как муравейники или ульи диких пчел. Мы просто чуть больше преуспели в строительстве, пытаясь восполнить тот печальный недостаток, что природа обделила нас способностью летать. Бешеная скорость, ветер в лицо такой, что хочется жмуриться – да, пусть это всего лишь монитор, пусть никакого ветра на самом деле нет, но жмуришься все равно, инстинктивно. Особенно трогательны те моменты, когда мы, бешено разогнавшись (в ушах свистело!), врезаемся в какой-нибудь гранитный забор. Кажется, что лоб должен треснуть, однако из нашей головы на землю вываливается бампер, крышка радиатора и еще какие-то детальки помельче, которые теперь уже и не опознать. Ну надо же, вспоминаешь, я ведь автомобиль!
Наверное, вжиться можно в любую роль.

Безопасность на дорогах

При этом модель повреждений здесь такова, что на уровнях

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ
Приятно метеором пронестись по многокилометровым дорогам, окруженным удивительно фотогеничными пейзажами.

МИНУСЫ
Поведение машин уж чересчур упрощено. Падения производительности, лишающие возможности управлять автомобилем.

РЕЗЮМЕ
Красивая и разнообразная аркадная гонка, слишком требовательная к ресурсам в версии для PC.

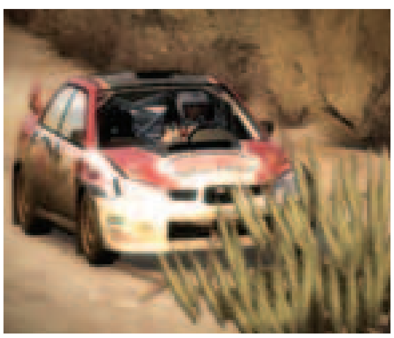


Мультиплеер

Один из главных минусов игры – крайне ограниченный мультиплеер. Для онлайновых заездов доступны только два режима, rally и hillclimb, и в обоих вы ездите в одиночку. Вы просто подключаетесь к случайной гонке вместе с десятками других игроков, и побеждает тот, кто пройдет трассу за наименьшее время. Можно лишь смотреть прогресс соперников, а на дороге будет только ваша машина (которую к тому же еще и нельзя выбирать – что дали, на том и едете). Нет даже фильтров, позволяющих отобрать гонки с определенным классом автомобилей или любимую трассу.









1 Повторы очень динамичны и зачастую выглядят куда более захватывающе, чем ощущалась гонка изнутри. Потому ужасно жаль, что реплеи сохранять нельзя.

2 Всепрощающая натура игры позволяет ездить по обочинам немногим медленнее, чем по трассе. Но в таких местах велик риск встретить капотом какой-нибудь вросший в землю валун, с самыми катастрофическими последствиями.

По поведению машинки друг от друга отличаются едва-едва, ровно для того, чтоб мы не забыли, что грузовик все-таки чуточку не похож на городскую малолитражку.

сложности, отличных от минимального, полностью угробить автомобиль вполне можно и одной-единственной лобовой аварией. И это хорошо, реализму бой, но надо же и честь знать!

Забавно, что уровень сложности здесь является составной частью игры: перед каждым заездом он выбирается отдельно, наряду с автомобилем, и отвечает за степень суровости повреждений, уровень сноровки наших соперников (даже если они лишь строчки в таблице ралли-результатов) и за призовой фонд! Игрок любую трассу может сперва выиграть на низких уровнях сложности, а только потом на текущем и получить значительно больше денег. Потому, дабы не вводить игроков во искушение, игра просто не создает условий, в которых игроку требовались бы деньги на что-либо. Но ведь не так приятно купаться в сотнях тысяч лишних долларов, если они и вправду лишние. Тем более когда непросто наскрести на очередной апгрейд.

Причуды управления

Игра ведь очень требовательна к ресурсам вашего компьютера. Причем если в заезде участвует не одна только машина игрока, а еще и компьютерные противники, то игра буквально впадает в ступор на любом компьютере старше месяцев этак трех.

Однако нехватка мощности здесь приводит не к привычному падению количества кадров в секунду, а дает другой эффект, совершенно неожиданный: игра просто становится неуправляемой. Выглядит это совершенно удивительно: на экране происходит достаточно плавная смена кадров, а на каждое управляющее движение ваше авто откликается с небольшим опозданием. Вы поворачиваете, но ничего не происходит, вы крутите руль сильнее, машина нехотя начинает поворот, вы выравниваете руль, а машина все сильнее уходит вбок, вы компенсируете уводом руля в противоположную сторону, машина нехотя начинает выравниваться, вы возвращаете руль в исходное положение, а машина уходит вбок. Единожды войдя в динамический маятник, почти невозможно из него выбраться, разве что дождаться участка трассы, где компьютеру будет не так тяжело (причины, по которым в отдельных частях трассы компьютер тормозит заметно сильнее, нам неизвестны), и тогда управление нормализуется. Однако заметьте, что все это время количество кадров в секунду держалось на вполне пристойном уровне, так что если не знать заранее, что игра становится совершенно неуправляемой при нехватке ресурсов, то может показаться, что DIRT от рождения абсолютно неиграбельна. Но стоит сбросить детализацию, как все вернется в норму, машины станут ласковыми и послушными... другое дело, что лишившись красивой графики, игра попросту теряет смысл. Ведь здесь совершенно нечего делать, кроме как любоваться стремительно набегающими пейзажами. СИ

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

V. P.
vp@gameland.ru



СТАТУС: Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ GT Legends, Trainz

Не любит, когда на руках носят лишь известные проекты, забывая при этом о менее солидных, но небезынтересных играх. В этом случае всегда старается отдать предпочтением вторым, поэтому немалую часть хитов по-настоящему оценивает только через 2-3 года после релиза. И ничего не может с этим поделать.

ГЕЙМПЛЕЙ

Меньше реализма – больше продажи. Видимо, разработчики взяли за основу именно такую нехитрую схему. Да и сама уверенность в победе была так велика, что DiRT даже не удосужились как следует оттестировать перед релизом – неадекватное управление и многочисленные мелкие недоработки портят впечатление от игры.

ГРАФИКА

Все это время закрадывались сомнения – а являются ли настоящими скриншотами из игры те кадры, которые нам демонстрировали полгода назад? Являются, но не все. Несмотря на это, на максимальных настройках DiRT выглядит отлично. Вот только владельцам PC придется серьезно обновлять начинку компьютера.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Как ни странно, перед нами всего лишь симпатичное развлечение на пару вечеров – именно столько придется потратить на режим карьеры. И не надейтесь на жутковатый многопользовательский режим – удовольствия он не доставит. А любителям настоящих симуляторов и вовсе не стоит отвлекаться от GTR2 и Forza Motorsport 2.

ВЕРДИКТ 7.5

Артем Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС: редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Battle City, Xonix, Bubba'n'Stix, Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

ГЕЙМПЛЕЙ

Когда речь заходит о DiRT, сами собой лезут сравнения с MotorStorm. Итак, геймплей тут, пусть и схожый, но куда более вдумчивый. Танцуя от реализма, новую игру имени МакРэя уместно будет разместить между аркадными гонялками а-ля MotorStorm и капитальными автосимуляторами, вроде Richard Burns Rally.

ГРАФИКА

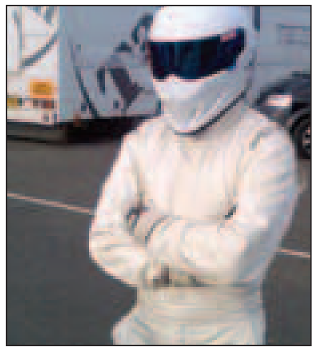
Вспоминайте MotorStorm, докидывайте машин, трасс, видов гонок, более аккуратное моделирование и восхитительный вид из кабины каждого авто. Все, что может ломаться, – ломается. Мяться – мнется со скрежетом. Биться – бьется со звоном. Первые полчаса знакомства с DiRT пройдут исключительно с раздалбыванием машинок и проверкой трасс на прочность.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Игра идеальна, если вы метите в симуляторщики, но пока еще не во всем разобрались. Сериал наконец нашел свою нишу, отбрыкался от ярлыка «просто ралли» и стал спасительным мостиком из «аркадных гоночек» в мир Больших и Взрослых. Только не играйте на PC, да еще и стрелочками. Это даже выглядит глупо.

ВЕРДИКТ 8.5

The Stig
секретно



СТАТУС: Тест-пилот

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Gran Turismo, Forza Motorsport

Если что-то может ездить и у этого есть руль, я могу этим управлять. Если дадут педали в придачу, я смогу управлять им хорошо. Если у него есть колеса, скоро я буду управлять им очень хорошо. И неважно, виртуальное ли это средство передвижения или нет. Хотя виртуальные – безопаснее.

ГЕЙМПЛЕЙ

Если разработчики ставили для себя целью создать самую интересную и доступную игру про бездорожье, у них это получилось. Не ждите самой реалистичной в мире физики, изучения двадцати техник вхождения в поворот, просто сядьте и получайте удовольствие. Остальное оставьте Richard Burns Rally.

ГРАФИКА

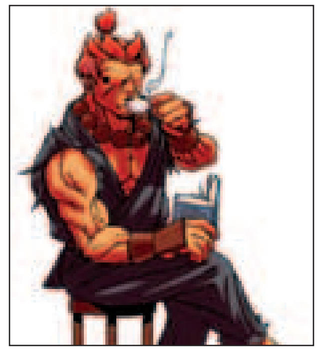
Потрясающе! Настолько реалистичной и правдивой природы вы не встретите больше нигде! А какой здесь вид из кабины... КамАЗ! Ради того, чтобы посидеть в чемпионском грузовике уже стоит купить эту игру. Ну и знаменитые повреждения, которые всегда выглядели отлично в сериале CMR, стали еще более великолепными.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Если вам хочется посмотреть феерически красивую картинку, получить адреналин от передвижения по узкой лесной тропинке на скорости за сто пятьдесят километров в час, но при этом не сильно напрягаться и не учить технику экстремального вождения, эта игра для вас. Доступная, красивая, затягивающая – Colin McRae: DiRT.

ВЕРДИКТ 8.0

Александр Устинов
hh@gameland.ru



СТАТУС: Пассажир вагона метро

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Max Payne 1,2 Fahrenheit; Fallout 1,2;

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

ГЕЙМПЛЕЙ

«Ралли для всех» – единственное, что можно сказать. Хотите, не заморачиваясь и напрягаясь, погонять несколько вечерков – пожалуйста, выставляете низкий уровень сложности и вперед. Нравится копаться в настройках машины, улетать с трассы от перегазовки и разбивать авто при малейшей ошибке – и такое тут найдется.

ГРАФИКА

Одно слово – великолепно. Детализация машин, спецэффекты, трассы, вид из кабины, модель повреждений – все вычурно и невероятно красиво. Придраться можно, пожалуй, только к изобилию блума. Отдельной похвалы заслуживают повторы: удобные ракурсы, сло-мо, тряска камеры – заезды хочется пересматривать раз за разом.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Уже не привычный Colin McRae Rally, но еще и не TOCA Race Driver. Увеличение автопарка и отход от концепции «только ралли» оказалось очень органичным и хорошо вписалось.
А насчет физики – это практически та самая заветная «золотая середина» между аркадой и симулятором. Браво!

ВЕРДИКТ 8.0



Звуки прошлого, настоящего и будущего

Отменное музыкальное сопровождение – поклонникам сериала не в новость. Но если в первых играх серии саундтрек состоял из 10-20 композиций, то уже в Tony Hawk's Underground разработчики прыгнули выше головы, включив в общий список порядка 80 записей (а ведь это рекорд!). Впрочем, последующие Underground 2 и Wasteland содержали в среднем по 50 песен. Project 8 ушла недалеко: в сумме в ней насчитывается 56 композиций. Тут есть как старички, вроде The Cure и Sonic Youth, так и ультрамодные Wolfmother и Kasabian. Нашлось место даже самым настоящим королям industrial-сцены – Nine Inch Nails и Ministry (впрочем, «вопилки» Эла Юргенсона мы уже слышали в Underground 2). Не обошлось и без сюрпризов: например, в общем списке значатся Gnarls Berkley и Plus 44. Первые стали одним из самых громких открытий прошлого года, а вторые наполовину состоят из распавшихся Blink 182 и в настоящее время бомбят чарты синглами со свежеиспеченного альбома.







1 От падений никто не застрахован... Не хочется ломать руки в реальной жизни – ломайте их в виртуальности!

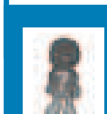
2 Как и раньше, больше всех очков получает тот, кто сделал много-много трюков подряд. Комбо!

3 Версия для PS2 графически ничуть не отличается от версии для PSP. Радость для владельцев второй, и разочарование для обладателей первой.

4 В версии для Xbox 360 многопользовательский режим удался лучше всего. Xbox Live все-таки неимоверно приятная штука.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation Portable, Xbox, Xbox 360
ЖАНР: sports.alternative.skate
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Neversoft Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PlayStation Portable
ОНЛАЙН: www.tonyhawksproject8.com



Автор: V.P.
vp@gameland.ru

TONY HAWK'S PROJECT 8

ВОСЬМОЙ СЪЕЗД ПАРТИИ ЛЮБИТЕЛЕЙ ТОНИ.

Помните старую шутку о том, что скейтбординг придумали серферы, которым во время штиля стало скучно? Вряд ли так оно и было, но точную дату появления «доски на колесах» на планете Земля ученые пока что не установили. Возможно, нам подкинула пару экземпляров какая-нибудь инопланетная раса, но, скорее всего, первые скейтборды придумали обычные подростки начала XX века – во всяком случае, так полагает большинство. Однако популярность скейты набрали только в 70-х, и именно тогда был построен первый профессиональный скейт-парк. В начале 80-х мир впервые услышал о будущей живой легенде – Тони Хоке. Он не только легко побеждал во всех возможных соревнованиях, но и успешно придумывал собственные трюки, многие из которых до сих пор никому не удалось повторить. Уже тогда не приходилось сомневаться, что юная звезда когда-нибудь станет героем видеоигр.

За последние несколько лет игры с участием Тони Хока успели поселиться на всех возможных платформах, включая Nintendo DS, PSP и мобильные телефоны. Виной тому не только громкое имя в названии игры: первая часть появилась еще в конце прошлого века, но все ее подобия до сих пор можно пересчитать по пальцам одной руки. И о качестве этих продуктов лучше благоразумно умолчать. Так что, как бы мы ни возмущались по поводу небольшого количества нововведений каждой новой игры, на сегодня Tony Hawk's – единственный достойный сериал, который дает почувствовать себя настоящим скейтбордистом.

Новый взгляд на старый спорт

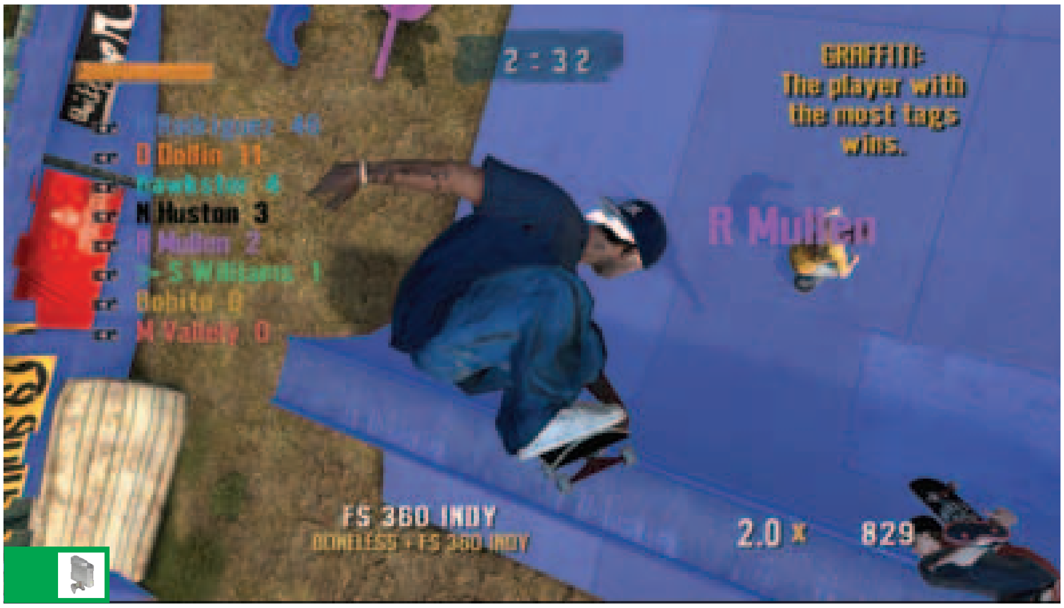
На знакомство с азами управления запросто может уйти целый час, а чтобы научиться ездить «совсем как Тони», в совершенстве освоив каждый трюк, придется потратить пару дней. Помочь новичкам в нелегком освоении доски и колес вызвался сам Хок – на протяжении нескольких уровней он будет учить вас трюкачеству. Конечно, тренировку можно пропустить, сразу вломившись в основной режим, но лучше все-таки потратить пару часов, внимательно выслушивая мастера, и только затем приступить к режиму карьеры.

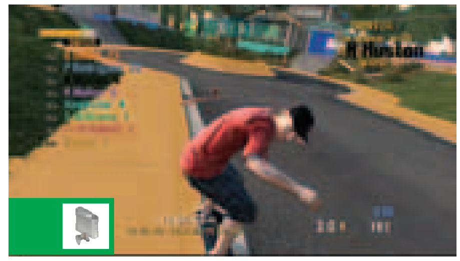
В отличие от Tony Hawk's American Wasteland, в Project 8 вы не найдете просторного города – разработчики отступились от подражаний Grand Theft Auto и вернулись к старому доброму делению на уровни. А вот поджидающие на каждом углу «мирные жители» – остались. Не будете выполнять их поручения – не быть вам звездой большого спорта. Однако оригинальностью просьбы не блещут: 90% сводятся к банальным запросам в духе: «А сде-

















ХОРОШО

Тут вы не найдете просторного города – разработчики отступились от подражаний GTA и вернулись к старому доброму делению на уровни.

лай-ка мне трюк X за время Y». И ведь пройти режим карьеры непросто – виной тому и скучные уровни, и высокая сложность заданий; складывается впечатление, что основной режим делали «для галочки» (для самых упорных). А вот над классическим режимом (Classic Mode) разработчики расстарались: и задания на редкость интересные, и уровни продуманы до мелочей – все как в былые времена.
Осилившим игру на 100% в обоих режимах, как и в случае с предыдущими представителями серии, можно при жизни ставить памятник. Тем, кто все-таки совершил подобный подвиг, прямая дорога в многопользовательский режим. И здесь поджидает приятная неожиданность – мультиплеер еще увлекательнее! Присутствует даже небезынтересное подобие Capture the Flag.
А вот сделать революцию в графике разработчики явно не стремились: картинка мало чем отличается от Tony Hawk's American Wasteland. И это значит, что с достоинствами в новую игру перекочевали и недостатки: например, большая часть текстур вблизи превращается в форменную кашу. Но этот недуг поразил, слава богу, не все платформы – меньше других пострадали версии для Xbox 360 и PS3. Зато полигоны время от времени исчезают везде: то и дело скейтбордист таинственным образом лишается ног при попадании в любую лужу – и ведь при этом нам отчетливо дают рассмотреть ее дно!

Возвращение к истокам

Несмотря на многочисленные недостатки, Tony Hawk's Project 8, безусловно, стала приятным подарком для фанатов. Отказавшись от моделирования целого города, разработчики в каком-то смысле вернули сериал к истокам. Но ничего по-настоящему нового здесь не найти: все это мы уже видели – удивить Project 8 смог только самых впечатлительных. И всем постепенно становится ясно – какими бы замечательными ни были игры с Тони Хоком, сериал остро нуждается в серьезной встряске. И если новая игра (о ней читайте в будущем номере) пойдет по стопам предшественницы, оценки будут куда ниже – на одном лишь великолепном саундтреке да новых уровнях нельзя выезжать вечно. СИ

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Отличный многопользовательский режим. Замечательная музыка.

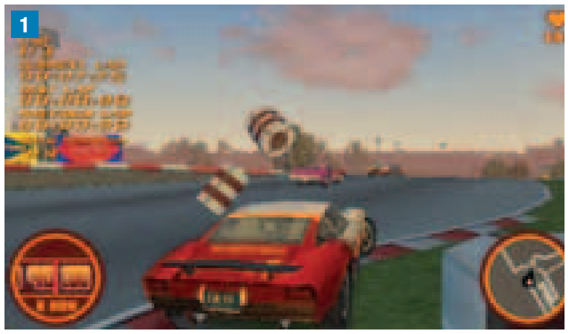
МИНУСЫ
Скучный режим карьеры с не менее скучными видеороликами. Отсутствие существенных нововведений в игровом процессе и прорывов в графике.

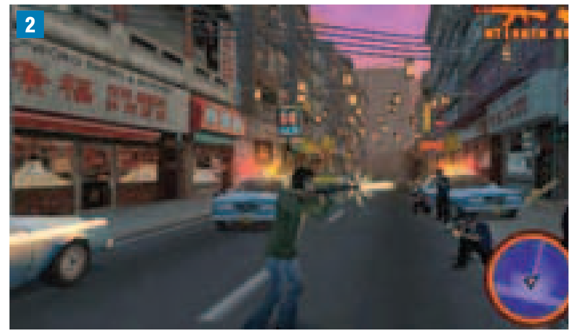
РЕЗЮМЕ
Очередная игра с Тони Хоком в главной роли. Крепкий середнячок, но увлекает.



Let’s Disco!

Саундтрек сбивает с толку. С одной стороны, он для этой игры идеален: Игги Поп, Дэвид Боуи, Blondie, The Temptations, War – чего ж еще! С другой, эти же самые песни уже присутствовали в Driver: Parallel Lines, и поклонники сериала вправе негодовать на леность составителей. Тем более что в игре-предшественнице музыки было вдвое больше: благословенные 70-е дополняли современные Public Enemy, The Roots, Kaiser Chiefs, Yeah Yeah Yeahs и прочие, и прочие. Здесь их, по понятным причинам, не ждите.

1 

2 

3 

4 



1 Не доставайте во время соревнований оружие и уж тем более не пытайтесь стрелять по противникам. Иначе вас очень быстро выкинут с трассы и придется начинать все заново.

2 Перестрелять всех служителей порядка едва ли удастся, но при должном желании отбиваться от них можно хоть до бесконечности.

3 Серьезные столкновения способны принести нешуточные беды – нередко после таких аварий приходится начинать миссию заново.

4 Немалую часть заданий нужно осилить за выделенное время. Как правило, его вполне хватает, но бывает, на финише остаются считанные секунды.

5 Автоматическое наведение здесь почти идеально (как во время пеших прогулок, так и за рулем автомобиля). Отныне управление во многих PSP-играх покажется вам сущим кошмаром.

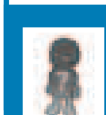
6 По ходу сюжета вас никто не заставит усесться за руль мотоцикла, но при желании это всегда можно сделать самостоятельно.

ХОРОШО

DRIVER ‘76

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** racing.mission-based.3D
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** Vellod Impex
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sumo Digital, Reflections Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ОНЛАЙН:** driver.uk.ubi.com



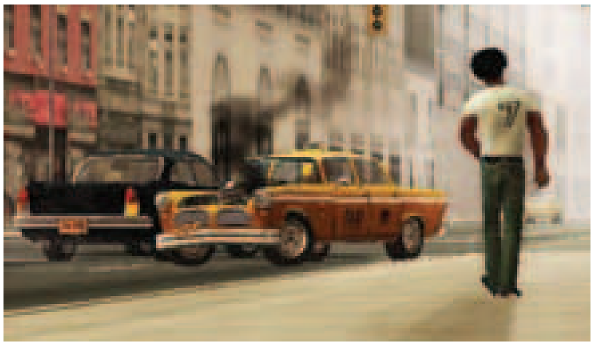
Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

FUN LOVIN’ CRIMINALS ‘76

Что ждет от жизни начинающий гангстер? Славу да почёт, уважение и уверенность в завтрашнем дне, пару-тройку домиков на каких-нибудь достойных островах… Нет, это все необходимо криминальному деятелю со стажем. А начинающий вполне обойдется малым: хорошей тачкой, блестящей пушкой, девчонкой с декольте да преданным напарником. Но у Рэя, бесшабашного, но талантливого водителя, пока что есть только напарник, Слинк. Его легко узнать по характерной прическе, которая упирается в потолок любого транспорта, даже если владелец причудливой копны волос вдруг сядет в автобус. Второе достоинство Слинка – мозги, готовые работать 24 часа в сутки, если это потребуется. Рэй и его чудаковатый приятель – отличный дуэт, и они готовы на все ради достижения цели. И если машины и стволы достаются малой кровью, то ради представительницы прекрасного пола, на которую положил глаз Рэй, придется изрядно побегать – как-никак дочь известного мафиози.

Впрочем, именно бегать почти и не придется, а вот ездить – более чем. На протяжении едва ль не трех десятков миссий, объединенных в шесть эпизодов, 95% времени предстоит провести за рулем автомобиля. Местные бандиты даже перестрелки предпочитают устраивать, не выходя из уюта авто. Не поймите неправильно – немного размять затекшие конечности можно всегда, но вот захочется ли? Как правило, покидать одно средство передвижения приходится лишь для того, чтобы плюхнуться за руль другого. И это не значит, что приключения однообразны: придется угонять машины, преследовать обидчиков, участвовать в спортивных заездах, стравливать гангстеров с полицией – каждая новая миссия всерьез отлична от предыдущей. Доведется даже вдоволь пострелять по преследователям из кузова грузовика. Другое дело, что каждому заданию придется уделить в среднем около 10 минут.

И даже если провалите поручение, с самого начала начинать все равно не придется – миссии под завязку напичканы контрольными точками. Таким образом, даже сложные уровни пролетаешь на одном дыхании, и финал этой истории дотошный игрок узнает уже через 5-6 часов после начала игры. С одной стороны, непродолжительность сюжетной линии может огорчить, мол, близка горечь утраты кровных денег, отданных за игру? Однако, наверняка мучаясь угрызениями совести, разработчики разбавили основное действо полусотней (!) внесюжетных заданий. И ведь некоторые из них – настоящие крепкие орешки, сразу не раскусишь.







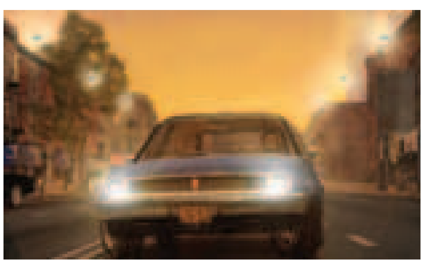


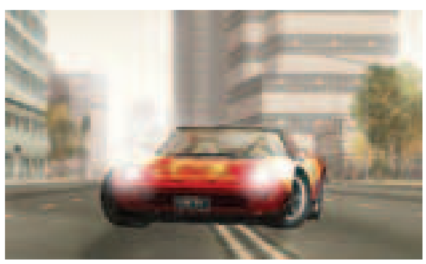
Возьмите мои деньги!

По мере прохождения игры разработчики щедро одаривают нас новыми машинами и мотоциклами. При этом любое из доступных средств передвижения дозволяется выбрать перед началом любой миссии (если игра не привяжет к какому-то конкретному авто). Но все сюжетные задания построены так, чтобы одолеть их было возможно даже за рулем самой первой вашей машины. И ведь нет из-за этого никакой необходимость менять двигатели, ходовые и обвесы – хотя такая возможность и предоставляется. Та же петрушка и с оружием – из стандартного кольта можно без особых усилий сбить штук пять вертолетов и перестрелять добрый десяток подкреплений полиции (благо, еще и запас патронов для пистолета бесконечен). А кроме запчастей и пушек тратить кровно заработанные и не на что. Грустно? Полноте! С дополнительными миссиями такие фокусы не проходят – придется докупать и новое оружие, и обновленную начинку для железных коней. Вот где разгуляется силушка богатырская!











Как правило, покидать одно средство передвижения приходится лишь для того, чтобы плюхнуться за руль другого.

Прибавьте к этому раскиданные по всему городу звездочки, без беготни за которыми на все 100% игру не пройти, – и еще несколько дней в обществе Driver '76 перфекционисту обеспечены. А после можно взяться за многопользовательский режим, в котором, кстати, доступны почти все те же виды развлечений, что встречались и в прохождении.

Но впечатление смазывает не столько лаконичность, сколько внешний вид игры. Те же модели персонажей оценить можно лишь на хлипкую троечку – в редкие моменты, когда камера приближается к их лицам (хотя создатели предпочли свести такие контакты к минимуму), становится не по себе: мимика отсутствует, губы навечно застыли в глупой ухмылке, а полигоны можно пересчитать едва ли не по пальцам. Нельзя закрыть глаза и на внезапные падения количества кадров в секунду. Происходит это нечасто, но, как назло, в самое неподходящее время – например, когда ваш автомобиль таранят сразу 2-3 полицейские машины. И пусть длятся эти не самые приятные моменты лишь доли секунды – чтобы слететь с дороги и разбиться о какую-нибудь стену, этого вполне хватит.

Зато с общей стилистикой все в порядке: симпатичные комиксы между эпизодами, музыка ретро, антикварные авто и сама одежда персонажей – все работает на то, чтобы игрок с головой ухнул в далекие 70-е. И если первая часть сюжета Driver: Parallel Lines (вторая переносила в современность) пришлась вам по душе – Driver '76 также не разочарует. А вот поклонникам Grand Theft Auto ждать многого от очередной части Driver опять не стоит – их едва ли удовлетворит малое количество стычек вне автомобилей, они заскучают по радиостанциям, им подавай миссии по полчаса... А Driver '76 – игра портативная; еще до ее появления на свет представители Ubisoft сообщали: делается она в расчете на короткие «заплывы» (согласитесь, затянутые задания Grand Theft Auto непросто было одолеть в метро). И если вам близка «семидесятническая» тематика игры, а PSP вы используете в дороге, а не дома, то Driver '76 вам наверняка понравится. Уж попробовать стоит точно! СИ

ВЕРДИКТ

7.5

ПЛЮСЫ

Интересные миссии. Отличная музыка 70-х. Проработанное управление. Сюжетные вставки между эпизодами в виде стильных комиксов.

МИНУСЫ

Основные эпизоды можно пройти за один вечер. Модели персонажей просто ужасны. Кровь портят многочисленные графические недоработки.

РЕЗЮМЕ

Короткая, но интересная игра с отличным многопользовательским режимом, рассчитанная в первую очередь на фанатов Driver: Parallel Lines.

Кроме сюжетного режима, нашлось место и нескольким мини-играм для одного или двух человек. Список этих развлечений включает расстрел пиратских судов из пушки, захват замка и массовое переселение жаб на скорость. Звучит забавно, но, как и все остальное в игре, надоедает довольно быстро.




1


2

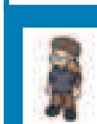

3





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Xbox 360, PC, PlayStation 2, Wii
ЖАНР:
action-adventure.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск» (PC), «Софт Клаб» (Xbox 360, PS2)
РАЗРАБОТЧИК:
7 Studios (X360, PC), Amaze Entertainment (Wii, PS2)
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 Мгц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ::
Xbox 360
ОНЛАЙН:
www.shrekthethirdgame.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

1 Обычное дело – видим противника, но не видим героя, которым управляем.

2 Прыжки по платформам – тяжкое испытание для каждого игрока.

3 Противники обычно нападают поодиночке, реже – вдвоем или втроем.

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ
Толпа хорошо знакомых персонажей, время от времени смешные шутки, забавные, хоть и не слишком увлекательные, мини-игры.

МИНУСЫ
Неудачное управление, однообразные головоломки и сражения, посредственная графика, «бюджетная» озвучка.

РЕЗЮМЕ
Стандартная поделка, где культовые герои значат куда больше, чем собственно игра.

SHREK THE THIRD

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

БЛЕСК И НИЩЕТА ТРИДЕВЯТОГО КОРОЛЕВСТВА

В череде майских киноблокбастеров «Шрек Третий» выступил ой как хорошо: третья история о похождениях зеленого огра и его друзей собрала внушительную кассу, а заодно обрела близкую родственницу в лице одноименной игры.

Сюжет фильма игра повторяет более или менее точно – хотя кое-какие отступления разработчики себе все же позволили. Все же не слишком богатый на события сценарий пришлось растягивать на два десятка уровней, и тут уж без вольностей никак не обойтись. Управлять предстоит не только Шреком, но и целой толпой его приближенных – от законной супруги Фионы до юного нытика Арти и милашки Спящей Красавицы. Каждый герой располагает фамильными суперприемами, под которые, в свою очередь, «заточены» определенные задачки (от 3 до 5 штук на уровень) и головоломки – признаться, столь же простенькие, сколь и однообразные. Дабы придать прохождению хоть какой-то интерес, авторы не поленились снабдить большинство этапов некоторым количеством секретных предметов – это не то что бы сложно, но есть одно хитрое условие: нужно непременно собрать все предметы, в противном случае найденные ранее «сокровища» не засчитываются.

Что до сражений с противниками, тут особенно мудрствовать не стали – знай жми на нужную кнопку до полной победы над очередным пиратом, стражником или ведьмой. Единственным препятствием на пути к триумфу может стать разве что управление – вполне стандартное для подобных игр, но неотзывчивое и потрясающе заторможенное.

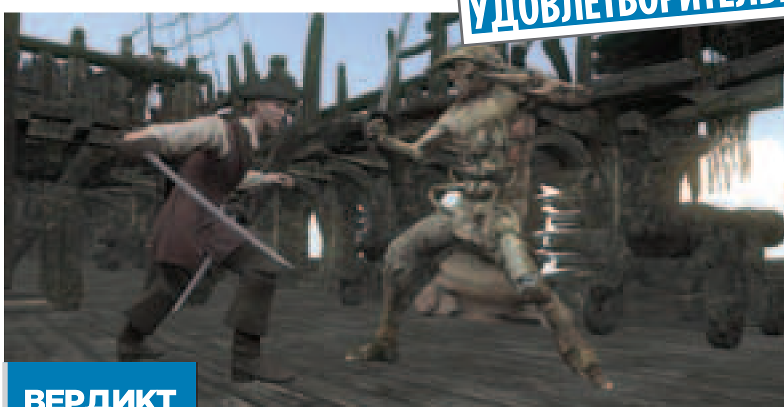
Техническое исполнение «Шрека», независимо от платформы, обыденно и скучно: аккуратные модели главных героев, простенькие декорации, минимум спецэффектов. Сойдет для сельской местности, но на восторг даже и не рассчитывайте. По части звука – одно разочарование. Большинство занятых в фильме актеров работать над игрой отказались. Счастливым исключением стал только англичанин Джон Клиз, не поленившийся озвучить короля Гарольда – однако роль венценосной жабы по понятным (вы ведь уже видели мультфильм?) причинам совсем невелика.

Новый «Шрек» лишний раз подтверждает старое правило: пока в распоряжении издателя находится невероятно раскрученный киногерой и готовая на все толпа его поклонников, о таких мелочах, как разнообразный игровой процесс или нормальное управление, можно забыть. Впрочем, к этому-то мы давно привыкли. Раздражает другое – очевидная, ничем не замаскированная «бюджетность» проекта, в который издатель даже не посчитал нужным вложить сколько-нибудь крупные деньги. Немало заплатив за узнаваемый логотип для коробки, прижимистая Activision сэкономила на всем остальном – вплоть до актеров озвучки. Ну а готовы ли вы смириться с таким подходом, решайте сами. Право же, трехлетней выдержки Shrek 2 из-под пера Luxoflux гораздо лучше. СИ


Гильдия 2
Пираты европейских морей
Рыцари удачи на морских путях
средневековой Европы
или
за триста лет
до Веселого Роджера...
Продолжение легендарного симулятора: теперь не только на суше, но и на море!
JoWooD



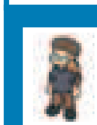



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМЫ: Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР: action.adventure.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Disney Interactive Studios
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Eurocom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Xbox 360
ОНЛАЙН: http://disney.go.com/disneyinteractivestudios



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

1 Противники глупы, но даже закоченные тупицы не упустят шанс ударить Джека в спину.

2 Матросы Дэйви Джонса в бою мало чем отличаются от обычных портовых драчунов. Кнопкой их, кнопкой!

3 Портретного сходства с настоящим Джонни Деппом трехмерному двойнику не занимать. Но – лишь на платформах нового поколения.

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ
Неплохая графика, несколько зрелищных сражений, занятные на первых порах дуэли, возможность лично нашинковать Кракена.

МИНУСЫ
Загадки примитивны и скучны, персонажи ничем, кроме внешности, друг от друга не отличаются, а нечастые удачные находки выглядят случайными.

РЕЗЮМЕ
Симпатичная, но слишком однообразная игра, к тому же не лишенная заметных технических недоработок.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END *

ДЖЕК ВОРОБЕЙ ДЕРЖИТСЯ МОЛОДЦОМ – НО В ЖИЗНИ БЫВАЛОГО ПИРАТА СЛУЧАЛИСЬ ДЕНЬКИ И ПОЛУЧШЕ...

Вслед за «Шреком Третьим» до широких экранов добралась и заключительная часть трилогии «Пираты Карибского моря», кинопремьера которой также сопровождалась запуском игры-двойника. Разработку поручили довольно известной студии Eurocom, в частности, ответственной за очень неплохую Harry Potter and the Chamber of Secrets. Но вот странность – на качестве проекта былые заслуги Eurocom ничуть не сказались. Авторы «На краю света» выдали самую обычную игру по лицензии, не слишком броскую, однообразную и к тому же подпорченную множеством мелких недоработок.

Однако начнем мы все-таки не с недостатков, а с достоинств игры – например, вполне симпатичной графики. Ясное дело, о технологической революции речь не идет, но смотреть на картинку, по крайней мере, приятно: персонажи действительно похожи на экранные воплощения, да и о разных мелочах авторы не забыли. Другая радость заключается в возможности сыграть не только за Джека Воробья, но и за других видных представителей пиратской шайки-лейки, вроде Барбоссы, Уилла Тернера и даже Элизабет Суонн. В список доступных персонажей угодил даже одноглазый шут Рагетти. Увы, без дегтя не обошлось: все они управляются абсолютно одинаково, да и в сражениях никаких индивидуальных навыков не обнаруживают, используя один и тот же скудный набор коротеньких и однообразных комбо.

Уровней довольно много и они вполне живописны и разнообразны. Жаль, о заданиях, которые предстоит выполнять, того не скажешь – миссии, за редким исключением, рутинны и раз от раза повторяются. То прикажут найти какой-нибудь предмет или рычаг, то заставят прикончить некоего особо злонамеренного субъекта, не объясняя толком, кто он такой и чем нам помешал. К тому же частенько приходится исследовать один и тот же участок уровня по несколько раз – что, конечно, не делает «На краю света» увлекательнее. Некоторое оживление вносят разве что дуэли с боссами (впрочем, далеко не все) и пара «специальных» эпизодов, вроде сшибки с Кракеном, обвившим щупальцами «Черную жемчужину». Но они, как и все хорошее, имеют обыкновение быстро заканчиваться.

На то, чтобы одолеть детище Eurocom, у вас уйдет не так уж мало времени – игра получилась на удивление продолжительной. Но, учитывая помянутые выше «шероховатости», считать это достоинством едва ли уместно: далеко не у каждого хватит терпения пройти «На краю света» до конца. С другой стороны, горячие поклонники кинотрилогии наверняка останутся довольны: любимые герои на месте, картинка привлекательна, все более-менее запоминающиеся эпизоды так или иначе представлены. А ничего сверх этого нам и не обещали, правда? СИ

* Версии для консолей PlayStation 2 и Nintendo Wii соответствуют варианту игры для персональных компьютеров, рецензированному в предыдущем номере журнала в рубрике «Дайджест».



Никогда не возвращайтесь в старые дома…
ШОРОХ
ПОСЛЕДНИЙ ВИЗИТ
Продолжение леденящего душу хоррор-квеста.
© 2007 Nucleosys. All rights reserved. © 2007 «Плэй Тэн Интерэктив». Все права защищены. www.playten.com
© 2007 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81;
office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.
РЕКЛАМА





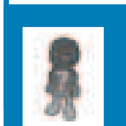






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** racing.arcade
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Namco Bandai
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Namco Bandai
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ОНЛАЙН:** www.namcobandaigames.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Повторы стали намного более зрелищными за счет подвижных камер – теперь большая часть из них не просто висит на одной точке, а следует за автомобилем.

2 Местные рассветы и закаты по-прежнему восхитительны.

3 Система Nitro успешно перекочевала из предыдущей игры. Порой только использованные вовремя «баллончики» помогают выиграть гонку.

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Великолепная графика. Затягивающий геймплей. Огромное количество трасс.

МИНУСЫ
Очень высокая сложность последних чемпионатов. Отсутствие заметных нововведений. Нет ни одной свежей трассы.

РЕЗЮМЕ
Всего лишь хорошее подведение итогов – не более того. Несмотря на это, Ridge Racer 2 можно смело считать одной из лучших игр не только в сериале, но и на PSP вообще.

RIDGE RACER 2

ОТЛИЧНО

SUPER RIDGE RACER MEGA MIX 2 PLUS ALPHA: TURBO DRIFT EDITION

Пока другие компании годами бьются над вопросом «чего еще не хватает гоночным играм», Namco спокойно разрабатывает очередную Ridge Racer и получает свои законные гешефты. Восторги критиков подкрепляются бурными овациями игроков – все довольны и предельно счастливы. При этом от серии к серии меняется только графика, трассы да заметные одним лишь ярым фанатам мелочи – в игре отсутствует сюжет, нет места самым модным музыкальным записям, а количество нововведений стремится к нулю. Возможно, в Namco действительно придумали идеальное содержание, которому время от времени всего лишь нужно менять форму.

А форма здесь великолепна. Если Ridge Racer 7 для PlayStation 3 совершенно не впечатляет внешне (картинка симпатичная, но все мы ждали от новой консоли чего-то более внушительного), то Ridge Racer 2 смело можно ставить в пример другим играм для PSP. И хотя графика почти не изменилась со времен предшественницы, даже вездесущая Electronic Arts со своей Need for Speed не смогла ее превзойти – любые гоночные игры в рамках PSP дружно пасуют перед картинкой Ridge Racer.

Содержание, равно как и форма, также поначалу заставляет поднять бровь в удивлении: 21 трасса и 62 автомобиля – столько не было ни в одной из предыдущих частей сериала-долгожителя! Конечно же, есть два существенных «но». Во-первых, тут не найти ни одной по-настоящему новой трассы – все взяты из предыдущих RR-игр (включая треки из Rave Racer, которая была создана исключительно для игровых автоматов). Во-вторых, большинство автомобилей отличаются лишь покраской и несущественными техническими характеристиками – реальное их количество можно свести к 15-20 моделям. Пара новых режимов, Duel и Survival, – вот и все, на что хватило Namco. И если с первым и так все ясно, то второй – всего лишь фантазия на тему Knockout, издавна практикуемого Electronic Arts.

Что же в конце концов получили? Сборник из всех предыдущих классических частей с работой над ошибками? Да, именно так – не больше и не меньше. Но хулить желания не возникает. Прежде всего, Ridge Racer 2 – отличное подведение итогов для всех фанатов сериала: теперь не надо пытаться реанимировать PlayStation one или печалиться по поводу отсутствия некоторых трасс в коллекции первой Ridge Racer для PSP (да и сама первая RR больше никому не нужна). А новые игроки даже не задумаются над тем, что все эти трассы «уже где-то были» – для них любая в новинку. В каком-то смысле Namco стоит даже восхититься – отдельным трекам уже пошел второй десяток лет, а по ним все еще интересно ездить. Это ли не чудеса дизайнерского гения? СИ

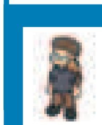






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** sports.alternative.chess
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ОНЛАЙН:** www.konami-europe.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

1 В сюжетном режиме предусмотрена даже тактическая карта – чтобы было легче отслеживать успехи ваших войск.

2 Когда камера опускается чересчур низко, графика уже не кажется такой привлекательной.

3 «Фигуры» не упускают случая покрасоваться – хотя исход каждого поединка предрешен заранее.



Сражения проходят строго по правилам. Ход делаете вы, ход – соперник, фигуры двигаются именно так, как и положено.





ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Несколько уровней сложности – подойдет как для новичков, так и для мнящих себя гроссмейстерами. Есть режим для двух игроков.

МИНУСЫ
Графика и особенно звук посредственны; сюжет явно выдумали исключительно для «галочки»; играть против AI быстро надоедает.

РЕЗЮМЕ
Довольно неплохо – особенно если вы увлекаетесь шахматами. Но ничего другого от игры не ждите.

ONLINE CHESS KINGDOMS

ШАХМАТЫ ОСТАЮТСЯ ШАХМАТАМИ, ДАЖЕ ЕСЛИ НА ДОСКЕ ВМЕСТО ПЕШЕК СТОЯТ КЛЫКАСТЫЕ ГОБЛИНЫ. ДОКАЗАНО ONLINE CHESS KINGDOMS.

Кого сегодня удивишь самыми обыкновенными шахматами? Игра, всем хорошо знакомая – даже если вы никогда не мечтали стать новым Крамником и с трудом помните, какой буквой ходит конь. Тем не менее опытный издатель может заработать даже на шахматах – было бы желание. И вот вам пример: хорошо известная Konami решила порадовать владельцев PSP игрой Online Chess Kingdom. Понимая, что никаких существенных изменений в игру внести не получится (шахматы – они шахматы и есть), разработчики решили заинтересовать потенциальных поклонников броским и оригинальным исполнением. Забудьте на время о скучных черно-белых досках и безликих деревянных фигурках. И те и другие в Online Chess Kingdom хорошенько замаскировали, попутно состряпав неуклюжий, но на первых порах забавный сюжетный режим. Согласно сценарию, в мире, созданном неким Френосом (Phrenos), воюют пять королевств, исповедующих совершенно разные взгляды на мир – от Хаоса до Здравого Смысла. Каждое из королевств, естественно, надумало избавиться от соперников. Чему, собственно, и посвящены все баталии.

Сражения проходят строго по правилам. Ход делаете вы, ход – соперник, все солдаты-фигуры двигаются именно так, как и положено. Поэтому не надейтесь отправить в атаку все пешки разом – в течение хода переместить разрешат только одну, и не больше чем на две клетки вперед. Другое дело, что при столкновении двух фигур проигравшая фигура не просто исчезает с доски, но картинно гибнет в короткой и, как правило, весьма жестокой схватке. Фанатов шахмат и «сочувствующих» подобная находка наверняка развлечет – хотя куда большую ценность для них представляют несколько режимов сложности и многопользовательский режим (в том числе и сетевой). И вот если вам удастся найти еще одного энтузиаста, товарищеские партии, вероятно, займут немало часов.

Что до людей, к шахматам равнодушных, то им рассчитывать на многое в Online Chess Kingdoms не приходится – даже графика здесь получилась на редкость обычной. Да, есть и трехмерные модели фигур, и достаточно забавно оформленные доски-арены, и не самая плохая анимация. Но нет в облике Online Chess Kingdom ничего выдающегося, ничего такого, что бы цепляло игрока и помогало игре выделиться на фоне десятков прочих недорогих поделок для PSP. Стоит ли говорить, что со звуковой частью обошлись еще безжалостнее, решив, что настоящим гроссмейстерам музыкальные излишества ни к чему?

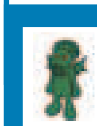
Вердикт Online Chess Kingdom вполне предсказуем. Даже на маленькую революцию разработчиков не хватило. А то, что попытались выдать за свежесть идей, на деле реализовано без особого старания, так как и сюжет, и «монстрообразный» дизайн фигур затолкали в игру исключительно ради того, чтоб было о чем рассказать в пресс-релизах. Если же отбросить эту мишуру, остается неплохой шахматный симулятор, рассчитанный, главным образом, на поклонников данного вида спорта. Не так уж и мало, но ждали-то, как водится, большего. СИ





ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** simulation.flight.helicopter
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** G2 Games
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** G2 CES
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
- **ОНЛАЙН:** http://www.eech2.com



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com






1 Модельки техники выглядят очень приятно, вот только во время игры в таком ракурсе их увидеть нереально.

2 Изображение рабочего места изменилось незначительно, а МФД так и вовсе остались прежними.

3 К имевшимся ТВД добавлен еще один: Корейский полуостров. Хотя игровая механика такова, что место действия на происходящее влияет крайне незначительно.

ВЕРДИКТ
5.0

ПЛЮСЫ
Эта игра наряду с Jane's Longbow 2 является вершиной вертолетных симуляторов, а с легендами надо обращаться почтительно.

МИНУСЫ
В 1999 году вышло много хороших игр: Sid Meier's Alpha Centauri, System Shock 2, EverQuest... Давайте прикрутим к ним шейдеры и выпустим еще разок!

РЕЗЮМЕ
Для тех, кто в свое время пропустил игру, но все-таки хочет наверстать упущенное. Надо полагать, весьма редкий случай.

ENEMY ENGAGED 2

ПОСРЕДСТВЕННО

ОТЛИЧНАЯ ИГРА 1999 ГОДА ПОСЛЕ КОСМЕТИЧЕСКОГО РЕМОНТА ПОВТОРНО ВЫБРОШЕНА НА ПРИЛАВОК. ИГРЕ НЕ ПОДАРИЛИ ВТОРУЮ ЖИЗНЬ, А ПРЕВРАТИЛИ ЕЕ В ЗОМБИ.

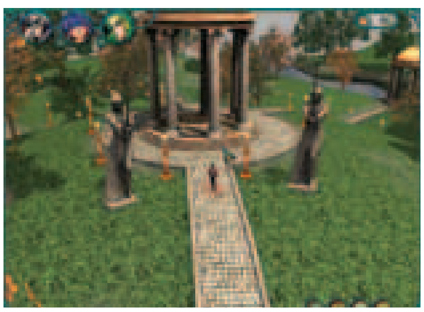
Поскольку природа пустоты не терпит, на долгом безрыбье неизбежно плодятся раки. Настоящие хардкорные авиасимуляторы в наше время выходят примерно раз в три-пять лет, а спрос все-таки существует, пусть небольшой, но очень устойчивый. Эти игры подобны баобабам: новые появляются на земле очень редко, но те, что уж проросли, в ближайшие лет триста никуда не денутся.
На этом фоне в последнее время возникла новая бизнес-схема. Какая-нибудь крохотная и безымянная компания покупает за бесценок лицензию на какой-нибудь старый и ни одной серьезной компании не нужный симулятор. Затем на его основе возводится мод, обычно не претендующий даже на почетное звание тотальной конверсии. Причем нередко к моменту покупки лицензии большая часть работы уже проделана энтузиастами, так что новому владельцу остается только упаковать все это дело в коробку и пустить в продажу. Широкая публика такие предметы народного творчества даже не замечает, а вот симуляторщикам деваться особенно некуда, приходится брать, что дают. Предрелизные новости и скриншоты давали достаточно поводов для беспокойства, и теперь можно уверенно сказать: да, худшие опасения подтвердились. Разработчики просто прикрутили к игре 99-го года новый графический движок, поддерживающий DirectX9, сменили все текстуры и многие модели, благодаря чему игра стала выглядеть так, словно ей года три, а не все восемь. Водная поверхность покрылась шейдерной испариной, леса, ранее состоявшие из обитых ровной текстурой монолитов, ныне поросли отдельными деревьями, пусть и одинаковыми и немного страшноватыми. Очень приятно выглядят городские здания, особенно строящиеся. Помимо этого, во второй части имеется некоторое количество различных исправлений и дополнений. Например, оригинальная игра напрочь отказывалась дружить с USB-джойстиками. Тогда это был не такой уж страшный недостаток, поскольку все приличные джойстики были оснащены gameport-разъемами. Вот только это исправление (как и многое другое) было сделано энтузиастами и распространяется бесплатно. Попытки разработчиков объясниться с публикой выглядят жалко. «Почему вы не поработали над летной моделью?» – «Потому что в оригинальной игре она уже реалистична и ее совершенно незачем улучшать». Также оказалось незачем улучшать модель повреждений, механику кампании, авионику и почти все остальное.
Кстати, что означает цифра «два» в названии? Ведь Enemy Engaged: Commanche vs Hokum, обновленную версию которой мы сегодня разбирали, в свою очередь являлась продолжением игры Enemy Engaged: Apache vs Havoc, то есть еще в 99-м могла носить двойку на борту. С другой стороны, есть версия, что двойка в названии вовсе даже не порядковый номер, а оценка релиза. СИ









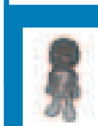






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure / special.puzzle
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** FalcorMedia
- **РАЗРАБОТЧИК:** FalcorMedia
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1,5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM.
- **ОНЛАЙН:** http://www.keepersgame.ru



Автор:
Александр Куляев
stark.eddard@crpg.ru

1 Очередная перепалка Сергея с Августом. Сколько еще их предстоит пережить…

2 Некоторые графические вставки вышли весьма забавными.

3 Огромный телепузик-мутант в центре – это местный тролль. Что характерно, спит с открытыми глазами.

4 В нашей команде пополнение – одним ребенком стало больше.

ВЕРДИКТ 5.5

ПЛЮСЫ
Местами увлекательные и необычные головоломки, местами намек на юмор, приятная музыка, яркие персонажи.

МИНУСЫ
Недостаточная сложность загадок, безобразнейшая озвучка, посредственная графика, короткая продолжительность.

РЕЗЮМЕ
Не все так плохо, как кажется на первый взгляд, но назвать игру удачной язык не поворачивается.

ХРАНИТЕЛИ: КЛЮЧ ЖИЗНИ

ПОСРЕДСТВЕННО

О ТОМ, ЧТО ПОЛУЧАЕТСЯ, КОГДА ПЫТАЮТСЯ СКРЕСТИТЬ ЖЕНЩИНУ-КОШКУ С ПАЛЬМОЙ.

Разработчики из FalcorMedia впервые продемонстрировали дебютный проект еще на КРИ 2006, назвав его «первой российской трехмерной игрой с графикой в стиле аниме». Завязка незамысловата: существует некий могущественный артефакт под названием Ключ Жизни, который питает энергией всю вселенную. Но вот беда: кристалл взорвался, разлетевшись на множество осколков и оставив тысячи миров без подпитки. Задача собрать реликвию ложится на плечи трех Хранителей: Сергея, Алисы Нули Мяу и Августа и'Клара. Следуя канонам жанра, разработчики тщательно выписали характеры и личности главных героев. Сергей – типичный студент-оболтус с Земли, который ни сном ни духом не ведал о том, что является Хранителем. Алиса – храбрая и добрая девушка-кошка, всем сердцем любящая детей. Наконец, Август – маг с планеты Клар, обладающий необычной прической. Как и большинство магов, высокомерен, раздражителен и труслив. Подобная жгучая смесь характеров постоянно выливается в многочисленные перебранки и словесные перепалки. И все бы ничего, да вот диалоги оставляют желать лучшего. Сценаристы все время пытаются шутить и острить, что с печальным постоянством превращается в неуправляемый поток сознания. Временами все же проклевываются удачные шутки и реплики, а про грамматические ошибки скажем лишь одно: они есть, и это бросается в глаза. Окончательно добивает озвучка. То, что актеры творят за микрофоном, плохо поддается описанию. Они постоянно переигрывают, передергивают, берут совершенно дурацкие интонации. Чтобы закончить тему звукового ряда, упомянем о музыке. Ее мало, но все треки удачно сочетаются с картинкой и успешно работают на создание нужного настроения. Легкие, непринужденные композиции – одно из немногочисленных достоинств проекта. Из болота игру отчасти вытаскивают головоломки. Их раз-два и обчелся, (по сути, по одной на каждый из 13 уровней), но все они достаточно просты, и при этом вызывают определенный интерес и иногда даже улыбку. Как вам, к примеру, задачка, разбудить заснувшего тролля, заманив на него десяток-другой кошкокроликов? Есть задачки, где от игрока требуется скорее ловкость, нежели логика. Равновесие соблюдено, но не помешало бы усложнить некоторые загадки, а не добавлять подсказки, оформленные в виде изображения мыслей персонажей.

В этом, собственно весь геймплей и заключается – бегаем по уровням, слушаем трепотню героев, решаем задачки. Никакого экшна. Что касается аниме-стилистики, то от нее за версту разит отечественным душком. По части рисунков художники неплохо постарались, но вот трехмерная картинка вызывает лишь жалость: яркие, но размазанные текстуры, плохонькие модельки персонажей. Посмотрим, как сложится судьба студии. СИ





Для наших игроков главным препятствием станет языковой барьер. Дело в том, что для понимания игры надо не просто очень хорошо знать язык, но и отлично разбираться в западной массовой культуре с ее поп-идолами и политическими скандалами. При этом большая часть игрового юмора не сможет пережить даже самого бережного и добросовестного перевода.







1 Боско в ушанке: «Приветствую вас, товарищи пес и кролик!»

2 Как неоднократно было доказано в ходе сериала, боксерская перчатка – лучшее лекарство от гипноза. Президенты обслуживаются вне очереди.

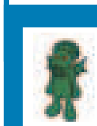
3 Телегебаты: Макс против Авраама Линкольна. Все, как принято в лучших домах: подлоги, скандалы, черный пиар.





ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Telltale Games
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Telltale Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
- **ОНЛАЙН:** http://www.telltalegames.com/samandmax/lincolnmustdie



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Отличный сюжет, отличные диалоги, интересные и вместе с тем удивительно органичные загадки. Вся игра – одно большое достоинство!

МИНУСЫ
О чем речь, нет тут никаких недостатков. Разве только пожалеть о том, что это лишь небольшой эпизод, а не самостоятельная игра эпических размеров.

РЕЗЮМЕ
Быть может, стоило последовать примеру Джорджа Лукаса и сразу начать сезон с четвертого эпизода?

SAM & MAX EPISODE 4 – ABE LINCOLN MUST DIE!

«ПОНЮХАЙ ЭТИ ДВА НОСОВЫХ ПЛАТКА И СКАЖИ, КАКОЙ ИЗ НИХ БОЛЬШЕ ПАХНЕТ ХЛОРОФОРМОМ?»

После короткой и обыденной третьей части казалось, что сериал можно списывать со счетов. Тем неожиданнее – четвертая часть (а также и пятая, хотя мы забегаем вперед) является несомненно лучшей в данном сезоне и выводит весь сериал в разряд незабываемой классики. Вот это да!!
Четвертая серия посвящена политике, и на этой благодатной почве гроздьями растут убийственные шутки. Боско: «...объединятся десятки миллионов пролетариев!» Сэм: «That's a lot of bolsheviks!» Боско: «No, it's all true!» Ночью дома или же днем в офисе за эту игру лучше не садиться, дабы не мешать смехом окружающим. Здесь президент США больше не понимает обычного человеческого языка, и ему приходится переводить. Здесь на внеочередных досрочных выборах фаворитом является гигантская говорящая самодвижущаяся статуя Авраама Линкольна, которой противостоит Макс, готовый развязать гражданскую войну между тремя (да, уже!) Дакотами ради того, чтобы пройти в соседнюю комнату.
Боско на этот раз в целях конспирации выдает себя за эмигранта из СССР, и он полностью уверен, что за ним следит правительство США, а на его магазин нацелены баллистические ракеты. И, как говорится, если вы параноик, это еще не значит, что за вами не следят. Да, магазин Боско не только просматривается камерами спецслужб, но и ракеты на него тоже нацелены.
По сравнению с предыдущими сериями перемена просто невероятна. По большей части игра проходит в тех же декорациях и с теми же героями, так что по скриншотам разницы не заметить. Но дух игры поменялся кардинально. Такое ощущение, что ранее авторы осторожничали, а во второй половине сезона наконец поверили в себя и отключили так мешавшие тормоза. Многие привычные схемы немедленно отправились на помойку: от нас больше не требуют выполнения трех однотипных заданий, и непременная автомобильная мини-игра видоизменилась настолько, что мини-игрой быть перестала вовсе. Взамен же этого случилось следующее: во-первых, игра резко поменяла масштаб происходящего, если раньше ее события не выходили за рамки одного-двух кварталов и носили локальный характер, то теперь действие двинулось подобно лавине, которая уже не остановится до самого конца сезона. Второе принципиальное отличие четвертого эпизода от предыдущих в том, что игра обрела гармонию, целостность. И хотя в рамках рецензии принято рассматривать загадки отдельно, а диалоги отдельно, в данном случае это разделение выглядит неестественным, ведь и то и другое является органичной частью единого сюжета игры. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

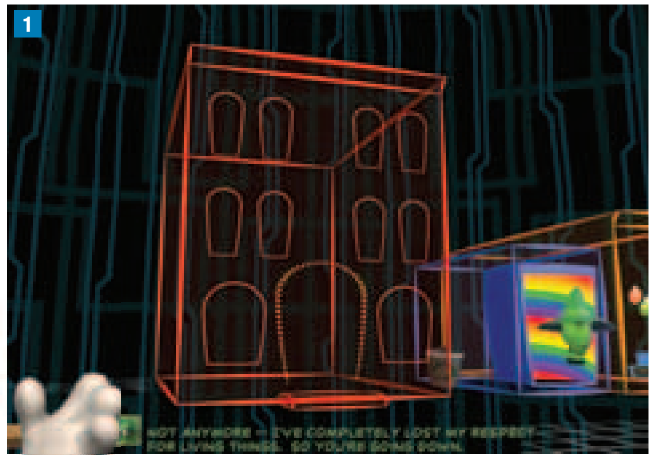
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Telltale Games
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Telltale Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
- **ОНЛАЙН:** http://www.telltalegames.com/samandmax/reality2.0

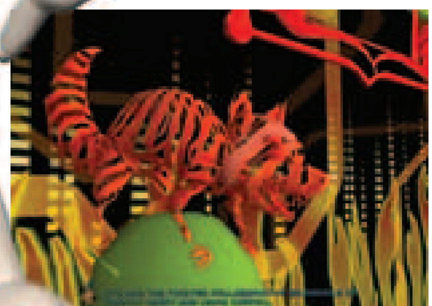


Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

ОТЛИЧНО











1 Постепенное разрушение виртуальности. В этом здании был офис Сэма и Макса. Виртуальный.

2 Машину можно перекрасить в любые цвета, но внешний вид ее при этом не меняется!!

3 В виртуальной виртуальности зубы наших героев светятся, словно на дискотеке. К сожалению, застывшая картинка не дает верного представления: на экране в этот момент все двигалось и переливалось. Хотелось одновременно зажмуриться и охватить взглядом сразу все.

SAM & MAX EPISODE 5 – REALITY 2.0

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ВОЗВРАЩЕНИЕ КЛАССИЧЕСКИХ КВЕСТОВ, КАКИМИ МЫ ИХ ЗНАЛИ И ЛЮБИЛИ И КАКИМИ ОНИ НИКОГДА НА САМОМ ДЕЛЕ НЕ БЫЛИ.

Пятая, предпоследняя часть сезона, добивается почти невозможного: она сделана на столь же высоком уровне, как и четвертая часть, но при этом совершенно не повторяет ее. Политические шутки не покинули сериал, но отошли на второй план. (Плакат на стене: «Импичмент президенту Максу! В США кончились Дакоты!!»). Темой же нынешней серии стала виртуальная реальность. Сэм и Макс попадают в виртуальное отображение своего квартала: их офис, жилище Сибил и магазин Боско (превратившийся из inconvenience в e-convenience). Точно такие же, но совсем другие. Там, где в реальности (насколько вообще возможна реальность в игре) висела табличка «Тупик», виртуальный мир встречает табличкой «404. Улица не найдена». У входа в офис Сэма и Макса красуется вывеска «Read only». И действительно, в самом офисе ничего взять не получится. Таинственный злоумышленник, на протяжении всего сезона с помощью гипноза пытающийся поработить человечество, на этот раз пробует новую схему: с помощью гипнотических очков виртуальной реальности затащить все человечество в виртуальный мир, тем самым подчинив людей навсегда. Игра превращается в непрерывный фестиваль околокомпьютерного юмора. Забудьте про башорг, здесь куда интереснее. Сэм: «Все, что нужно, это разрушить Интернет и все проблемы решены». Макс: «Ну и где этот Интернет?»

Но когда Интернет (в данном случае это имя персонажа, к тому же женского пола!) начинает разрушаться, постепенно распадается и графика. Сползают текстуры, полигоны, остается только проволока прямоугольных каркасов моделей... а потом исчезает и она. Игра превращается в... текстовый квест! (Точнее, мы играем в Сэма и Макса, играющих в него.) Причем это самый настоящий текстовый квест, кардинально отличающийся от графического как в плане создаваемого мира, так и в плане возможных действий. Итак, гибнущая Интернет решила уничтожить человечество, поскольку она потеряла уважение ко всему живому. И в текстовом квесте Сэм и Макс ищут именно это, потерянное Уважение ко Всему Живому.

Главное достоинство серии – удивительно сильные загадки. Во-первых, великолепно обыграны постоянно изменяющиеся законы виртуального мира, во-вторых, взаимодействие между реальным (игровым, разумеется) миром и виртуальным. Например, предметы в инвентаре при перемещении в виртуальный мир меняются на похожие (так, подслушивающий жучок превращается в компьютерный баг!), что дает игре море новых возможностей. В итоге серия просто изобилует загадками на постижение изменяющейся игровой логики, одновременно абсурдной и органичной. А ведь казалось, что изготовление таких загадок является забытым искусством, исчезнувшим вместе с квестами от LucasArts. СИ

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Отличные загадки и блестящая многослойная стилизация: виртуальный мир внутри виртуального мира внутри виртуального мира. Прощай, голова.

МИНУСЫ
Единственным недостатком можно считать самое начало эпизода, по которому не поймешь, сколь роскошное путешествие ожидает нас впереди.

РЕЗЮМЕ
Самая длинная, самая насыщенная загадками серия в сезоне. Подобно предыдущему эпизоду, обязательна к приобщению для всех любителей жанра.

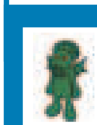






ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure.third-person
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Telltale Games
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
- ОНЛАЙН: http://www.telltalegames.com/samandmax/brightside



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com



Хотя первый сезон уже закончился, мы не прощаемся с Сэмом и Максом, ведь работы над продолжением уже начались. А пока всем сочувствующим рекомендуем почаще заглядывать на сайт игры, который не перестает удивлять изобилием дополнительных радостей: машинимы (роликов на движке игры), комиксов и даже звуковых комментариев создателей к каждому эпизоду прошедшего сезона. Цифровую дистрибьюцию в массы!



1 На этот раз в игре появилась магия. Например, с помощью талисмана гнутой ложки можно сгибать (и выпрямлять) любые предметы, лишь бы они формой были похожи на ложку. А вы наверняка и не замечали, сколько предметов вокруг нас повторяют формой ложку!

2 Плакат слева: «Только ты можешь предотвратить пожары на Луне!»





ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Помимо привычных достоинств (загадки, диалоги), игра умудряется четко и убедительно связать все сюжетные нити прошедшего сезона. Браво!

МИНУСЫ
В отсутствие единой тематики эпизод словно распадается на отдельные фрагменты: загадки, строчки диалогов.

РЕЗЮМЕ
Ну вот и пришла пора прощаться! С плохо скрываемым нетерпением ждем следующего сезона.

SAM & MAX EPISODE 6 – BRIGHT SIDE OF THE MOON

ГОЛОС С ЛУНЫ, РАЗДАЮЩИЙСЯ НА ВЕСЬ ЗЕМНОЙ ШАР: «БОСКО! МЫ СЛЕДИМ ЗА ТОБОЙ!!»

Голова статуи Авраама Линкольна решается на ухаживания за Сибил. Сэм и Макс: «А как же ты собираешься заниматься этим с женщинами? У тебя же ниже шеи ничего нет». Авраам: «Вы, ребята, явно не читаете «Космо»!»

Действительно, внештатной полиции не до глянцевых журналов, они спасают мир от самой страшной опасности на свете: всеобщего бесповоротного счастья! Таинственный злодей, в течение всего сезона смущавший игровой мир гипнотическими попытками овладеть умами людей, наконец решается загипнотизировать всех землян сразу, оптом, воздействием космического луча. Дело в том, что его инопланетное (да-да, Боско всегда прав) тело питается веществами, что выделяют люди, когда они счастливы. Решение очевидно: погрузить человечество в пучину гипнотической пасторали.

Сэм человечеству: «Жители Земли! Мы делаем все для вашего спасения, чтобы вы снова были свободны и глубоко несчастны!»

Момент, когда гипнопросветление настигает Макса, по-настоящему страшен. Внезапно рядом с Сэмом вместо привычного Макса-демона оказывается плюшевое существо с ровно-просветленным ангельским голосом. «Я тоже тебя люблю, Сибил». «Пусть он перестанет так говорить, у меня от него мурашки по коже», – голова Авраама Линкольна.

Гениальность проявляется в мелочах. Обновленный Макс больше не спрашивает нетерпеливо: «Куда мы едем?» Когда Сэм в ответ на невысказанный вопрос отвечает: «На Луну», подступает щемящее чувство, вроде бы совершенно неуместное в подобной игре. Одиночество – это пустота рядом.

Ничего, с вашей помощью Макс вернется совсем скоро.

Да, на этот раз место действия расширилось аж до Луны. (Сэм, стоящий у того самого американского флага на лунной поверхности: «Интересно, почему он развевается, хотя на Луне нет ветра?»)

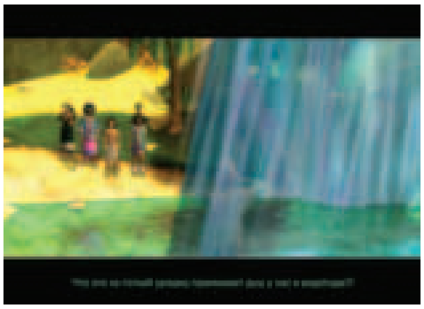
Заключительный эпизод сезона, к сожалению, определенно уступает предыдущим двум.

Во-первых, концовки традиционно не самое сильное место сериалов, ведь загадывать красивые загадки куда проще, чем давать красивые ответы. Во-вторых, последняя серия лишена какой-то единой связующей тематики, из-за чего она кажется лишенной фокуса. При этом игра по-прежнему очень щедра как на смешные диалоги (Сибил: «I am the Queen of Canada.» Max: «I always thought Rush was the Queen of Canada!»), так и на отличные загадки.

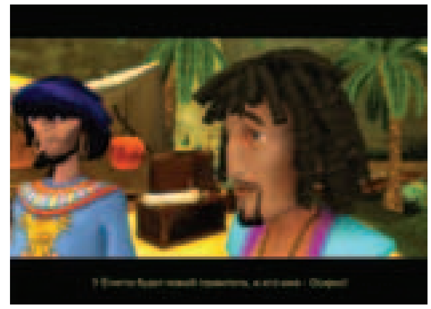
И все-таки концовка вышла более чем убедительная, к тому же ни одна сюжетная линия не повисла в воздухе, мы встретим почти всех персонажей и узнаем ответы почти на все имевшиеся вопросы.

– Hi, I'm Hugh Bli...

– DON'T SAY THAT!!! СИ

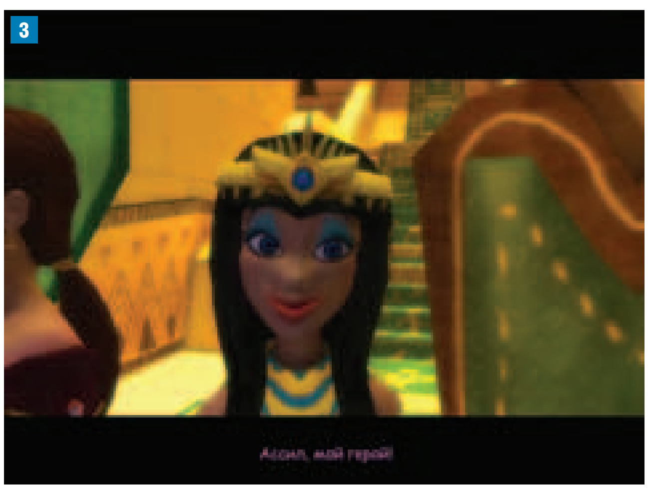














1 Обилие грамматических ошибок и всяких несостыковок в текстах игру не красит.

2 В последней четверти игры нам даже покажут «как бы нелинейность»: Тара и Ассиль действуют сообща, но в разных углах фараонова дворца, и переключиться между героями можно в любой момент.

3 Игра на вид мультяшная, но весьма своеобразная – и вот вам яркий пример.

4 А вот и упомянутая Kuche.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: adventure.third-person

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: BHV Software

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый диск»

РАЗРАБОТЧИК: Deck 13

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

ОНЛАЙН: http://www.ankh-game.com



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Игра за трех героев по очереди, забавное смешение культурных стереотипов, проработанные личности героев.

МИНУСЫ
Натужные диалоги, безумство игровых задач, размытая картинка, примитивная анимация.

РЕЗЮМЕ
Может быть, к десятой части мы устанем от дурацких шуточек Ассиля, пока же он представляется интересным культурным феноменом.

ANKH: HEART OF OSIRIS («АНК 2: ПРИНЦ ЕГИПТА»)

ПЕТЬКА НА ВЕРБЛЮДЕ. АНК ВМЕСТО ШАШКИ, ТАРА ВМЕСТО АНКИ.

Бывшая полупринадлежность к социалистическому лагерю не прошла для немцев даром. Кое в чем они до сих пор равняются на нас. В том, что касается игр-приключений подвида «юмористический квест», например. Собственных Петьку и Василь Иваныча в Германии пока не изобрели, но, похоже, всё к тому идет. По безводным пескам «вымирающего жанра» под палящими лучами критики идет-бредет достойный кандидат на звание всегерманского ПиВИЧа. Имя ему Ассиль. Вот уже вторую серию подряд пытается он сделать с немецким квестостроением то же, что бравые красноармейцы сотворили с нашим. А именно: сформировать национальный стандарт. У него есть все шансы добиться успеха. Чем обернется, например, седьмая серия его похождений (если проект вообще до такой дотянет), сказать сложно. Но пока Ассиль твердо следует намеченным курсом. Все атрибуты «ПиВИЧизма» налицо: Сюжет, собранный из расхожих представлений, анекдотических ситуаций и культурных стереотипов – есть. Развесистые диалоги при полной линейности – присутствуют. Шутки особого сорта, с запахом седьмого пота (сценарист перенапрягся) – вот вам, пожалуйста.
И, на закуску, невероятно абсурдные головоломки, достойные приключений еще одной звездной пары нашей сцены – братьев Пилотов.
От признания Ассиля астральным двойником Петьки удерживают два обстоятельства – отсутствие «напарника» и настойчивые попытки авторов «поднять на новую высоту» игру низкого жанра. Не подумайте, это условное обозначение, по аналогии с «низким жанром» комедии. Об этом подробнее.
Во-первых, авторы разбавили игру за натужного остряка Ассиля игрой за хозяйственную девушку Тару, дочь арабского посла, и за фараона-бездельника. Ну да, это разработчики арийского происхождения, а дело происходит в Египте.
Во-вторых, создатели замахнулись на святое. В прямом смысле. В роли второстепенного персонажа – кто-то, притворяющийся Богом евреев. Можно было бы написать просто «Бог», но уж больно здешняя неопалимая купина жидковата, а местный Моисей вообще забил на все и играет в футбол. С другой стороны, такая трактовка библейских событий посвежей вездесущих «тамплиеров в Матрице».
Этим-то «Анк» и интересен. Свои культурные штампы мы знаем как облупленные, «водка-шашка-Анка с пулеметом» все еще будят патриотические чувства, но несильные и ненадолго. Взглянуть же, хоть одним глазком, на чужие – интересно. И пусть это довольно свободная вариация на тему Kinder-Kuche-Kirche *, узнавать о предпочтениях и предрассудках представителей других народов через опыты самоиронии – удачные и не очень – удовольствие, которое любителям игр выпадает не так уж и часто. СИ

* Kinder-Kuche-Kirche – «дети-кухня-церковь», основные объекты интересов консервативной немецкой фрау.



За завершение эпизода игрока награждают специальными эмблемами, увеличивающими показатели персонажа. Эмблемы также можно купить в магазине или получить, собрав требуемое количество медалей. Чем выше уровень сложности, тем больше эмблем он может себе позволить. Однако если этот параметр можно менять в опциях в любое время, то нацепить значок позволяется исключительно в начале главы. Кроме того, для получения действительно важных улучшений игроку потребуется добиться высокой оценки, а ее игра присудит вам, только если выполните определенные условия. Не удалось – не беда, можно переиграть. Не хочется переигрывать сюжетный эпизод – добро пожаловать на боевые арены, своеобразные тренировочные площадки, где предлагается оттачивать боевое мастерство и осваивать тонкости управления камерой. Время, проведенное на таких аренах, окупается неплохим денежным вознаграждением. Заработанные деньги тратятся главным образом на музыкальные композиции и ролики. В музыке, кстати, остерегайтесь подделок – знаменитый Рюити Сакамото написал только вступительную и заключительную композиции, остальными же занимались совершенно другие люди.





1 Обычно помощница-фея набирает уровни быстрее. Что, впрочем, не имеет большого значения – все равно обнулят.

2 Избежать сражений с крупными противниками не удастся: они построены по принципу «не победишь – не получишь ключ – не пройдешь дальше».

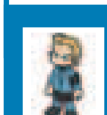


DAWN OF MANA

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: adventure.third-person.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: na.square-enix.com/dawnofmana



Автор: Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

ОТВАЖНЫЙ МАЛЬЧИШКА РУКОЙ-ДЕРЕВЯШКОЙ ПЕРЕПИСЫВАЕТ ИСТОРИЮ ЛЕГЕНДАРНОГО СЕРИАЛА.

Многочисленные поклонники Seiken Densetsu наверняка с замиранием сердца ждали новое, целиком трехмерное продолжение сериала. Красочные скриншоты и трейлеры подливали масла в огонь, выставляя Dawn of Mana едва ли не главным идейным наследником жанра. Первые десять минут знакомства с ней оставляют точно такое же впечатление – все те же невероятно красивые ролики пленяют, готовят к лучшему… а лучшего вы и не увидите. Продолжить знакомство, и уж тем более получить от этого удовольствие, смогут лишь немногие.

Вопреки ожиданиям, Dawn of Mana оказалась не совсем RPG. То есть и раньше было понятно, что геймплей тянется в сторону Threads of Fate или Kingdom Hearts, однако предполагалось, что ролевые элементы спасут положение и сделают жизнь интереснее. Не в этот раз – непривычному экшну уделено столько внимания, что от традиционной «прокачки» остается лишь пустое слово. Равно как и от диалогов, ненужной болтовни с NPC, товарно-денежных отношений, тридцатисекундного сна в единственном городском отеле, боевых трофеев, новых мечей и брони… Список отхождений от канона настолько велик, что, кажется, впору хвататься за голову и бить тревогу!

Мальчик и девочка спасают мир

Несколько до умиления симпатичных фей рассказывают сказку, главные герои которой и есть персонажи игры. Спасителей мира всего три – это отважный мальчуган Кельди, каким-то непостижимым образом отличающийся от других цветом волос («других» старательно прячут от глаз играющего), его давняя подружка Риция и только что научившаяся говорить фея Файе. Вместе им предстоит спасти великое дерево Триант от нехороших рук темной армии Лоримара. Следить за развитием истории в несколько раз интереснее, чем непосредственно участвовать в ее создании. И это не еще один упрек геймплею, это комплимент ответственным за видеоролики и игровую графику.

Повествование поделено на части, которые, в свою очередь, делятся на главы, а те – на чекпойнты. Чтобы максимально облегчить жизнь героев, а заодно не утруждать игроков прокачкой и другими ролевыми сложностями, по окончании каждого куска истории все характеристики обнуляются. Обидно вдвойне: Кельди и его помощница Файе управляются как один персонаж, но набирают каждый свои уровни. Возвратиться к исходному состоянию после двух часов сражений – тот еще удар по самолюбию.

Мастер на все руки

Кельди может все. Пусть в прологе он бегает с никудышной палочкой, позднее сметет со своего пути любого врага. Как у Соры был ключ-меч, так у Кельди из руки торчит большая деревяшка, ко-













3 Молодой Индиана Джонс ничего не понимает в древних письменах, но ушами чувствует, что вот они, приключения.

4 Угадать, какая стена разрушится, а какая – нет, почти невозможно. Важно помнить, что обвалиться может даже платформа, на которой стоит Кельди.

Следить за развитием истории в несколько раз интереснее, чем принимать непосредственное участие в ее создании.

торую нельзя заменить ни на что другое, даже на древесину лучшей породы. Но бог с ней, с палочкой, сама его рука – страшное оружие! Она стреляет притягивающей предметы лианой и даже магическими шариками! Найти применение этим умениям достаточно сложно, тем более что последнее требует обязательно переключиться в режим от первого лица и сразиться с камерой, напрочь отказывающейся поворачиваться в правильном направлении с приемлемой скоростью. Поскольку в Dawn of Mana не предусмотрена система самовольного общения с другими персонажами, вышедшему погулять герою остается только лупить монстров и бежать навстречу маячку, то возникающему, то исчезающему на мини-карте. Уровни сами по себе большие и лишены делений на «зоны загрузки», а также густо заселены всевозможной живностью и разрушаемыми стенами. Особенно это злит в закрытых пространствах, где случайный удар по колонне запросто может развалить целую архитектурную конструкцию, тем самым вынуждая вас искать обходной путь.

Очистим мир от скверны!

Надо признать, лупить монстров весело. Не потому, что их можно подбрасывать в воздух и добивать комбинацией из трех ударов. Нет, всему виной хитрая система бонусов. Улучшить характеристики или пополнить здоровье можно лишь доведя монстра до состояния паники, в котором он будет отвечать на удары конфетами. Для этого требуется найти валун побольше, да и пнуть его в направлении несчастного – от такого потрясения розовый зверек с минуту будет считать кружащих над головой птичек, даже не пытаясь отбиваться от наскоков главного героя. Сходным образом предстоит бороться и с боссами. Поправка лишь на то, что у больших злодеев полоска жизни ощутимо длиннее, а броня – толще, из-за чего одно сражение может длиться полчаса, а то и час. Впрочем, ради интересной и красиво рассказанной истории подобные сложности можно пережить. Другое дело, что люди, отвыкшие от детских сказок и перешедшие на сюжеты в духе Valkyrie Profile, вряд ли прельстятся одной лишь внешней красотой. Ведь сам геймплей здесь настолько же простой, насколько скучный, тягомотный и однообразный. Это как раз тот случай, когда изобретательность создателей не только осталась незамеченной, но и пошла на вред игре. СИ

IMPORT REVIEW

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ
Роскошная графика, удивительный дизайн персонажей, фантастически красивые ролики на движке и сочная палитра. Весьма неплохой саундтрек.

МИНУСЫ
Примитивная и скучная боевая система, ничтожная ролевая система, непослушное управление, камера, которая гуляет сама по себе.

РЕЗЮМЕ
Красивая, но совершенно не увлекательная сказка. Идеально подойдет младшему поколению геймеров, остальные разочаруются.

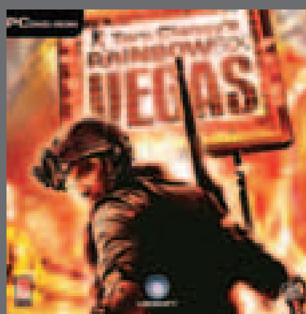
Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.tactical.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/tes4_shiveringisles



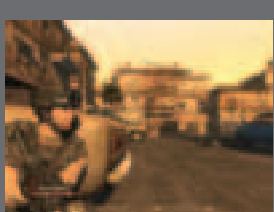
Многолетняя практика показывает, что монреальская студия Ubisoft делает исключительно хитовые проекты. Да, идеальных игр не бывает, и канадские кудесники тоже порой ошибаются и оступаются. Но заряд бодрости, которым полны проекты самой важной творческой артели Ubisoft, искупает все огрехи. Все вышесказанное в полной мере относится к свежей игре легендарного сериала Rainbow Six. Разработчики не стали придерживаться канонов и, «сделав ручкой» тактике, выдали один из самых зрелищных, красивых и захватывающих экшнов последнего времени. Но сюжет, как водится, бредовый, AI тоже с заскоками, а красивая картинка и потрясающий дизайн уровней не обманут опытного игрока: возможности Unreal 3 используются далеко на полную катушку. Играть на редкость задорно и весело. Неплохо справились с задачей и локализаторы: то немногое, что требовалось, переведено, актеры почти не кривляются перед микрофоном, а голоса и интонации по большей части правильные. Кстати, русскоязычный вариант вышел сразу в версии 1.4, что не может не радовать.

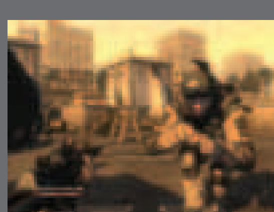
РЕЗЮМЕ

Новый взгляд на Rainbow Six. С огоньком в душе, но не обремененная лишним интеллектом игра. Удачная локализация прилагается.



1





HITMAN: КОНТРАКТЫ

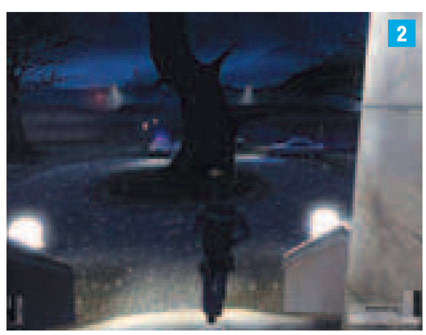
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Hitman: Contracts
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action.stealth
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: IO Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=hitmancontractsrus



Hitman: Contracts – самая неоднозначная часть сериала про лысого наемного убийцу. Игроки ждали полноценной третьей части, а получили не то дополнение, не то сборник заданий, хотя и неплохой. Отсутствие сюжетной линии отчасти скрашивалось удачным дизайном миссий, проходить которые после экспериментов Hitman 2 было интересно. Всего в комплекте 13 заданий, многие из которых очень близко повторяют миссии первой части. Кто-то скажет – мало! Но фанатам и этого хватило. Неудивительно, что Contracts приберегли на закуску: игра стала последним проектом линейки, удостоившимся русскоязычной версии. Увы, но до высокого уровня локализации Blood Money дотянуться не удалось. Особенно это заметно в озвучке (с переводом-то все в порядке). Актерскую команду подобрали послабее, подолгу вытягивать нужные интонации из лицедеев не стали. Но все эти недостатки легко перекрываются фирменным козырем «Нового Диска»: наличием на диске с локализацией оригинальной англоязычной версии.

РЕЗЮМЕ

Чуть более удачная, нежели вторая часть, но не выдерживающая сравнения с Blood Money серия.



2



ПРИКАЗАНО УНИЧТОЖИТЬ: ВОЙНА БЕЗ ПРАВИЛ

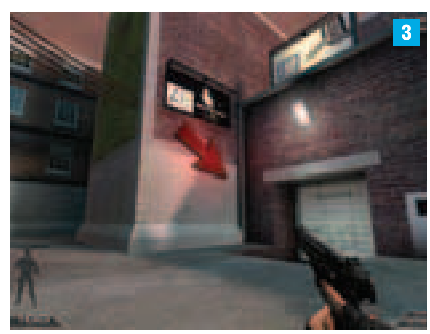
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Tactical Ops: Assault on Terror
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Kamehan Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 533 МГц, 64 RAM, 16 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1797



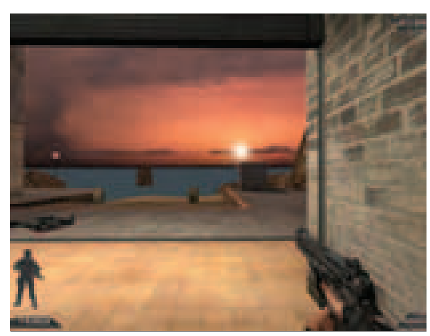
Доставать из закромов заурядные игры пятилетней давности – все более распространенная среди отечественных издателей практика. Если против прихода на рынок лицензионных версий хитов возражать глупо, то сложно не усомниться в целесообразности издания среднего по всем статьям подражания Counter-Strike. При всей вопиющей вторичности, Tactical Ops была неплохой для своего времени игрой, но сейчас вызовет даже у бывалых игроков лишь усмешку. С другой стороны, действо и в самом деле веселое, несмотря на ускакавшие в недостижимые дали технологии. «Акелла» приписала игру к собственной линейке «Приказано уничтожить», в которой уже выходили игры из серии Terrorist Takedown, а также Shadow Ops, и над локализацией особо не старалась. Не в том смысле, что работа над русскоязычной версией велась спустя рукава. Нет, все, что есть, переведено терпимо, за исключением парочки перлов. Просто и переводить-то тут особо было нечего.

РЕЗЮМЕ

За истекшие с момента выхода пять лет игра отнюдь не прибавила, а только потеряла.



3



МАТРИЦА: ПУТЬ НЕО

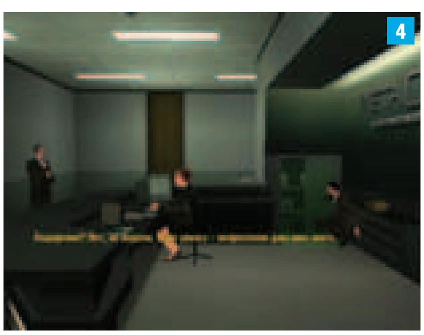
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
The Matrix: Path of Neo
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
action.beat-'em-up
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Shiny Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1,8 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1798



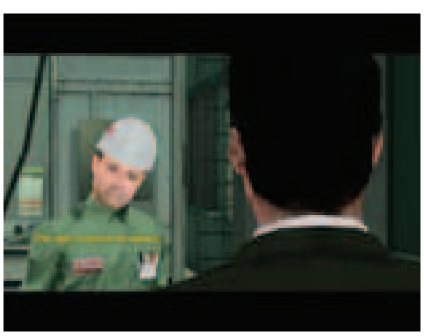
История игровой индустрии содержит немало поучительных примеров, а также классических сюжетов, наподобие «из грязи в князи» и наоборот. Судьба Shiny Entertainment и «золотого мальчика всея игропрома» Дэйва Перри – одна из самых запоминающихся. Вознесенная на игровой Олимп успехами творений про червяка Джима (Earthworm Jim) и нескольких других проектов (MDK, Messiah, Sacrifice), эта замечательная контора едва не ухнула в Тартар. А потянули ее туда две игры по мотивам «Матрицы». Path of Neo – вторая после Enter the Matrix попытка Дэйва Перри сделать игру по знаменитой кинотрилогии. И ровно такая же неудачная. Отвратительная графика, однообразный геймплей и неудобное управление. Спрашивается, зачем же было снова вытаскивать это творение на свет божий? Тем не менее, теперь каждый может прикоснуться к «легенде»: к вашим услугам сносный перевод и субтитры. Оригинальную озвучку трогать не стали, что, с одной стороны, даже здорово – она весьма недурна. С другой, перспектива читать субтитры мало кого обрадует.

РЕЗЮМЕ

Внимания игра достойна исключительно в качестве примера того, «как делать не надо».



4



FORT BOYARD: ТВОЯ ИГРА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Fort Boyard: Le Jeu
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
simulation.flight.WWII
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Mindscape
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Ginger Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
http://ru.akella.com/Game.aspx?id=406



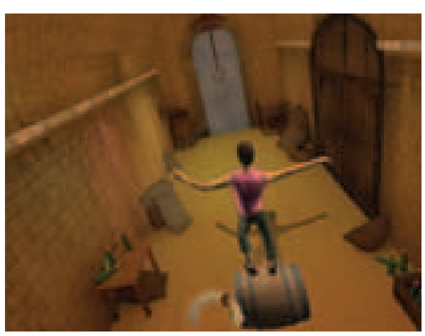
Знаменитое французское телешоу, которое с огромным успехом шло в десятках стран и где действо завязано на выполнении необычных заданий да поиске разгадок – вот уж, казалось бы, благодатная почва для создания компьютерной игры. Ан нет, «кудесникам» из Ginger Studios удалось-таки загубить дело на корню. Прежде всего, в глаза бросается древняя во всех смыслах графика, которая никоим образом не красит легендарную крепость и участников шоу (читай, выструганных дуболомов). Увлекательные в жизни испытания в игре получились тусклыми и неинтересными, за очень и очень редким исключением. Тем не менее, не в последнюю очередь благодаря популярности этого телешоу в России, игра удостоилась локализации. Правда, и здесь не повезло: пару вполне приемлемому переводу составила странная озвучка, богатая на истеричные вопли актеров и актрис. На их фоне пришельцем из другого измерения (в хорошем смысле) смотрится актер, озвучивающий старца Фура. Отдельно отметим нелепую стилизацию шрифта, где последняя буква пишется заглавной – выглядит презабавно.

РЕЗЮМЕ

Вызывающий недоумение опыт разработчиков из Ginger Studios, удостоившийся средненькой локализации.

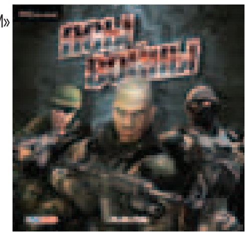


5



ПСЫ ВОЙНЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Close Quarters Conflict
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
shooter.first-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Groove Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Play Ten Interactive / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
Direct Action Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 24
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1,5 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН:
http://www.playten.com/rus/publishing.php?page=62&view=67



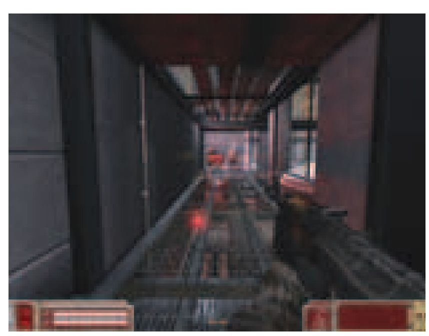
Товарищи из Groove Games – далеко не новички. На их счету и многострадальная Pariah, и относительно удобоваримая Playboy: The Mansion. И вот, новая проба пера, Close Quarters Conflict или, как окрестили его отечественные издатели, «Псы войны». Издалека игра напоминает одновременно Counter-Strike и SWAT 4. А при ближайшем рассмотрении становится очевидно, что разработчики просто-напросто скопировали знаменитые шутеры. Причем заимствование вышло неумелым. Игра безжалостно пугает страшной графикой, бестолковыми противниками и отсутствием внятного сюжета в одиночной кампании. Впрочем, предназначенной для сетевых баталий игре можно было бы многое простить за добротный мультиплеер, но здесь подобным и не пахнет. Катастрофически пустые сервера тому лишнее подтверждение. Да и зачем тратить время на бездарную поделку, когда есть на свете куда более увлекательные игры. О локализации можно сказать лишь, что она существует. Бредовые текстовые брифинги переведены нормально, озвучки почти нет: ни поругать, ни похвалить.

РЕЗЮМЕ

Совершенно безнадежный экшн, локализованный чисто номинально.



6



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Назовите создателей кинотрилогии и вселенной Матрицы:
1. Пол Андерсон
2. Братья Вачовски
3. Братья Кличко

2. В каком штате находится Лас Вегас?
1. Невада
2. Нью-Мексико
3. Калифорния

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 августа. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 14/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 11 (236)

Минеев Илья
(Шлиссельбург)

Правильные ответы
– (Б) Реал Мадрид
– (А) Гренландия

1 Есть в этом интерьере что-то Silent Hill'овское. Особенно, когда его заляпаешь кровью.

2 Выход из здания, кишащего спецназовцами, под проливной дождь и мерцающий свет прожекторов оставляет неизгладимые впечатления.

3 Рекламный трюк или просто шутка разработчиков?

4 Правильно, Нео. Спрятаться за спиной женщины – это поступок настоящего Избранного.

5 Такое ощущение, что загадки старца Фура рассчитаны на олигофренов. Посмотрев на трех дуболомчиков, в это начинаешь верить.

6 Степень идиотизма брифинговых текстов не поддается описанию.

Дайджест
РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

НЭНСИ ДРЮ. ЧУДОВИЩЕ ПЕЩЕРЫ КАПУ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Nancy Drew: The Creature of Kapu Cave
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Her Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Her Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 128 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 2 CD
ОНЛАЙН: http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=nancydrewmonster

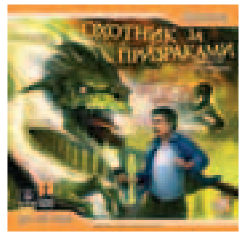


Радуйтесь, всем известная девица и по совместительству детектив Нэнси Дрю снова в деле! Ей предстоит отправиться на Гавайи и разыскать мифическое существо Кано Окала, преодолеть кучу трудностей и найти решение целого вороха загадок. В общем, все почти как всегда, так что, в самом деле, погодите восторженно скандировать имя главной героини доброго десятка мало чем отличающихся квестов. Есть, правда, небольшое отличие: в игре нам дадут «порулить» не только жизнерадостной девчушкой, но и одним из братцев Харди, которые одновременно с нами оказываются на территории 50-го американского штата. Вообще, квест у товарищей из Her Interactive получился неплохой. Разнообразные задания, увлекательный сюжет – есть за что зацепиться. Правда, интересные загадки очень часто сменяются крайне занудными и пресными заданиями. Вот и впечатление от игры скачет от уровня «неплохо» до «какая же скука». А в целом побеждает пресловутая золотая середина.

РЕЗЮМЕ
Отнюдь не самый плохой представитель сериала о похождениях Нэнси Дрю.

ОХОТНИК ЗА ПРИЗРАКАМИ. ДЕЛО 1: ПРОКЛЯТОЕ ПОМЕСТЬЕ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Delaware St. John Volume 1: The Curse of Midnight Manor
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Big Time Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Big Time Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://ru.akella.com/Game.aspx?id=433



Вопреки расхожему мнению, что напугать человека – дело плевое или хотя бы не слишком сложное, испугать нашего брата геймера не так-то просто. Избалованные признанными шедеврами (вспомним тот же Silent Hill) игроки выработали иммунитет к приевшимся приемам, которые кочуют из фильма в фильм, из игры в игру. Чтобы заставить мурашки бегать по коже, душу – уходить в пятки, а волосы – вставать дыбом, необходимо не только мастерски срежиссировать игру, но и прибегнуть к необычным методам запугивания. Первой части сериала о Джоне Дэлавере, человеке со сверхъестественными способностями, которая попала к нам под названием «Охотник за призраками. Дело 1», удивить нечем. Каждая составляющая не дотягивает по качеству до минимальной планки, а все вместе не помогает выработать самое важное в приключенческой страшилке – первобытный ужас. Несмотря на обилие всяческих потусторонних существ и явлений, испугаться не получится, как ни старайся. Ну, разве что, страшненькой графики: игре уже стукнуло два года.

РЕЗЮМЕ
Средненький квест. Попытка напугать игроков провалилась. Принимать в качестве снотворного на ночь.

ИГРАЙ С НАМИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Играй с нами
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.puzzle / logic
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Aidem Media
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 500 МГц, 128 RAM, 4 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=draculatwins



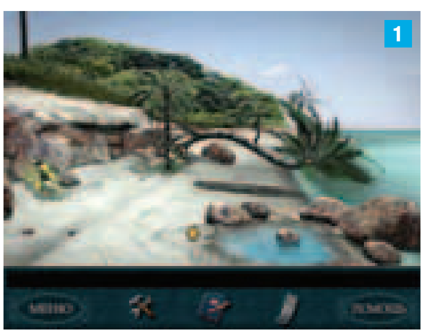
В который уже раз возвращаясь к теме нехватки детских игр на отечественном рынке, отметим что потихоньку, медленно, но верно положение меняется. С общим повышением уровня жизни в стране, многие папы и мамы начали обращать свои взоры на полки магазинов в поисках соответствующих игровых продуктов для своих ненаглядных чад. Спрос, как известно, рождает предложение, посему наши издатели быстро отреагировали и стали потихоньку выпускать игры для детей. В основном, правда, пока что это локализации западных образцов. «Играй с нами» – это сборник неплохих логических игрушек для маленьких геймеров от польской Aidem Media. Игрушки веселые и где-то даже задорные, так что при определенных обстоятельствах могут понравиться старшим братьям и сестрам, а также родителям, решившим немного отдохнуть от ежедневной рутины. Игры подобраны довольно разные и не похожие друг на друга. Тут вам и логические задачки, и тренировка зрительной памяти и небольшие аркадные развлечения.

РЕЗЮМЕ
Достаточно недурной сборник веселеньких игрушек для самого юного поколения игроков.

1 Гавайи – райское местечко. Но вместо того чтобы поваляться на пляже, наша бравая героиня поедет в лес, чтобы влипнуть в кучу неприятностей. Женщины!

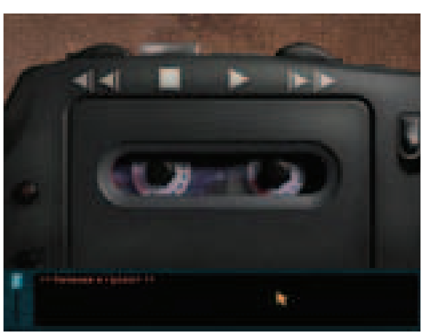
2 Местные флешбэки – достаточно забавное во всех смыслах зрелище.

3 Скрытая реклама продукции Ярославского шинного завода.

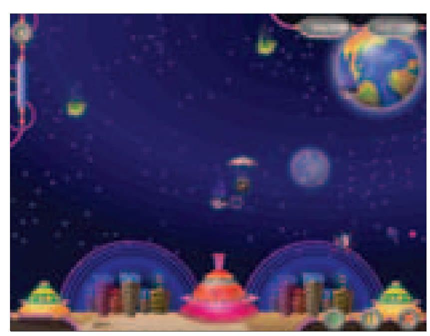














ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!
РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost
* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
* Игру доставят в день заказа
Tom Clancys Rainbow Six VEGAS
1620 р.
Resistance: Fall of Man (PAL)
1998 р.
Rayman Raving Rabbids
2025 р.
PlayStation 2 (Slim)
4860 р.
PlayStation 3
(60 GB) (RUS)
20790 р.
Xbox 360
Premium
13500 р.
PSP
(EURO) Base
5940 р.
Играй просто!
GamePost
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

Автор:
Арик Мурадян
youtorama@gmail.com

POP'N MUSIC 14 FEVER

Среди музыкальных автоматов от компании Konami присутствует очень интересный экземпляр. Еще в 1998 году, когда ритмические игры только набирали обороты, Konami решила выпустить на рынок автомат, рассчитанный не на сумасшедших фанатов Beatmania, а на простых смертных, справедливо заметив, что прибыль от последних будет куда больше. Сохранив общий принцип и изменив лишь внешний вид и наполнение, компания выпустила свой первый Pop'n Music.

Дизайн автомата напоминает детские рисунки: очень яркий и разноцветный, а неизменными представителями серии являются счастливые зайцы и прочие звери. Это, безусловно, сделано для привлечения внимания, ведь изначально автомат был рассчитан на влюбленные парочки. Естественно, позже поклонники других музыкальных игр заинтересовались новым автоматом и стали его осваивать.

Как и в Beatmania, для игры на Pop'n Music используются руки, но, в отличие от все той же Beatmania, кнопки на Pop'n Music больше и круглые, а также отсутствует вертушка. Всего у Pop'n Music девять разноцветных кнопок, расположенных в шахматном порядке: четыре сверху и пять снизу. В зависимости от выбранного режима (о них чуть ниже), в игре используются три, пять или все девять кнопок. На экране игрок видит столбцы, по которым падают небольшие овалы с глазами (называемые pop-kun), соответствующие кнопке по цвету. Когда овал достигает края экрана, необходимо нажать на кнопку. Если нажимать вовремя, слух будет ласкать мелодичная и красивая музыка, а если прошляпить, как и в случае с Beatmania, мелодия начнет «проваливаться». Во всех ритмических играх всегда присутствует линейка жизни (life bar), и Pop'n Music не стал исключением – если вы все делаете верно, линейка увеличивается, если ошибаетесь – уменьшается. Также из DDR в Pop'n Music перекочевала идея с выбором собственного персонажа, который сопровождает вас на протяжении игры.

Бешеной популярностью в Японии Pop'n Music пользуется не только из-за простоты игрового процесса, но и благодаря музыке. Именно музыка – основная причина популярности автомата. Pop'n music под завязку напичкан популярными японскими песнями, тонной музыки из аниме и игр и классическими произведениями известных композиторов. Исключительная направ-

1


Pop'n Music под завязку напичкан популярными японскими песнями, тонной музыки из аниме и игр и классическими произведениями известных композиторов.

2


3


СКОРЕЕ В НОМЕР!

Очень скоро Konami порадует фанатов новым автоматом серии DDR. Свеженькая Dance Dance Revolution SuperNOVA 2 появится в Японии уже этим летом. Из заметных нововведений – измененная в очередной раз система подсчета очков, исправления сложностей старых песен и измененная система выбора модификаторов. В автомате ожидается около 500 (!) треков, что не может не радовать. Будем ждать скорейшего появления этого чуда и у нас.



ХОЧУ!

Главный зал игровых автоматов компании «Волшебная игра» расположен в Москве в МТДЦ «Варшавский», в двух шагах от одноименной станции метро, по адресу Варшавское шоссе, дом 87б. Зал находится на самом последнем этаже центра, над фудкортом (зоной быстрого питания). Здесь будут появляться все новые машины компании, а сейчас стоит и Pop'n Music 14 Fever, о котором мы рассказываем в этом выпуске рубрики.



4



ленность на японский рынок заставляет несчастных западных фанатов лить слезы, и поэтому появление аппарата в России – большое событие, которому позавидует половина земного шара. Как и ожидалось, первое, что предлагает автомат после проглатывания жетона, – выбрать режим игры. Всего их четыре: Enjoy, Challenge, Battle и Expert. Enjoy – режим для начинающих игроков; сначала автомат предлагает выбрать количество кнопок, на которых будет проходить игра (пять или девять). Далее игроку предоставляется несколько песен, начиная от самой простой в одну звезду и вплоть до пяти. Треков можно сыграть всего три, и то, если удастся пройти первые два. Для успешного завершения к концу песни ваш показатель должен находиться на красной половине лайфбара. Challenge, как не сложно догадаться, – режим для более продвинутых игроков. Здесь также можно выбрать количество кнопок, но сложность песен уже исчисляется десятками звезд. Помимо опции Normal, у песен в режиме Challenge есть опция Hyper, которая под силу только бывалым игрокам. В отличие от режима Enjoy, здесь с помощью зеленых кнопок можно переключаться между каталогами песен, которых в автомате просто безумное количество. Когда игрок определился с песней, ему предоставляется возможность выбрать модификаторы (о них мы писали в прошлых статьях про музыкальные автоматы) и задать себе условия (самое простое – набрать определенное количество очков), с которыми он пройдет трек. Чем сложнее условия, тем больше очков вы получите. Battle – режим для двух игроков, каждый из которых играет на трех крайних кнопках. Сначала игрокам предстоит выбрать персонажей, а потом подобрать понравившуюся музыку. У этого режима есть две особенности: первая – отсутствие у игроков линейки жизни, то есть играть придется три трека – не больше и не меньше; вторая особенность – возможность проводить атаки во время игры. С каждым удачно сбитым поп-куном у игрока накапливается уровень атаки. Как только хотя бы один уровень накоплен, можно с чистой совестью нажимать синюю кнопку и вступать в бой. Смысл в том, чтобы с помощью бейсбольной биты отбить мяч, который летит в вашего персонажа, и направить его в сторону соперника. С каждым ударом скорость мяча увеличивается, и, как только кто-то его пропускает, у него на экране возникают помехи, затрудняющие игру. И последний режим – это Expert, в него играют лишь на девяти кнопках. Нужно продержаться четыре песни подряд и не растерять линейку жизни к концу четвертой композиции. В завершение хочется отметить, что если так пойдет дальше, то еще пара недостающих автоматов, и «Волшебная Игра» на Варшавской превратится в Мекку фанатов ритмических игр. СИ

1 В Pop'n Music можно играть и по Сети, но, к сожалению, у нас в стране такой возможности нет.

2 Чем больше кнопок вы решите использовать, тем сложнее будет играть.

3 Вот они, персонажи-долгожители, которые сопровождают серию с самого начала.

4 От интенсивной игры на руках могут образоваться мозоли. Будьте осторожны.

5 На высоких сложностях кнопки приходится нажимать не только ладонями, но и другими частями рук.

6 Игра очень красочна!

Исключительная направленность на японский рынок заставляет несчастных западных фанатов лить слезы, и поэтому появление аппарата в России – большое событие, которому позавидует половина земного шара.

5



6

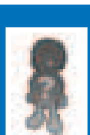


НОВОСТИ MMORPG

1


2


3



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Tales of Pirates расширяется

На новом сервере раздают деньги.

После удачного бета-теста и состоявшегося открытия население бесплатной Tales of Pirates (**http://top.igg.com**) продолжает стремительно расти. Это не только греет сердце разработчиков, но и создает трудности с заходом в игру и повышает лаги.

Чтобы сохранить возможность принять новых пиратов на борт MMORPG, администрация решила открыть еще один, седьмой по счету сервер Tales of Pirates. Новый мир называется Gem Isle, и стартовал он 13 июня (долой суеверия!).

В ознаменование этого события состоятся два мероприятия: Lucky Swift Feet и Leveling Competition. Первое предусматривает весомые призы. По пять миллионов золотых монет получит зарегистрировавшийся на сервере игрок, если он станет 1-м, 100-м, 200-м, 300-м и так далее до 1000-го, включительно.

На втором турнире победителям раздадут почетные звания Leveling Hero. Их получат 25 геймеров, чьи персонажи к 24 июня достигнут наивысших уровней на сервере.

2 Guild Wars Nightfall в России

Русских геймеров ждет сюрприз.

NCsoft Europe и компания «Бука» подтвердили, что в русское издание Guild Wars Nightfall (**http://ru.discoverguildwars.com**), поступившее в продажу 7 июня этого года, включен особый игровой артефакт Chimeric Prism. Он заново воссоздан разработчиками ArenaNet специально для русского издания Guild Wars Nightfall. В 2005 году это был один из шести pre-order предметов для тех, кто сделал предварительный заказ первой части Guild Wars.

Магическая призма повышает у персонажа количество энергии для использования заклинаний и умений, а также укрепляет доспехи. Артефакт появляется в инвентаре сам собой при активации ключа доступа, вложенного в коробку с русским изданием игры.

Напомним, что Nightfall – это третья часть очень успешной и бесплатной Guild Wars. Продолжение является самостоятельным продуктом и не требует установки предыдущих частей, однако если они у вас установлены, то персонажи могут перемещаться между ними и приобретать новые умения. В Nightfall нас ждет новое королевство Elona, 350 новых умений, две новые PvP-арены и два новых класса (святой воин со смертельной косой Dervish и ангел-хранитель Paragon).

3 World of Tides обзавелась FAQ'ом

Это, безусловно, порадовало многих.

Российская бесплатная World of Tides (**http://www.worldoftides.ru**) пользуется вниманием – на форуме и в почте разработчиков, по словам господ из GDTeam, очень много вопросов от геймеров. Многие повторяются, потому было решено не отвечать в индивидуальном порядке, а, как положено серьезной MMORPG, наконец-то составить FAQ. Что и случилось.

В новом разделе (**http://www.worldoftides.ru/faq.html**) мы можем узнать, в частности, что:

- «Мир Приливов» (World of Tides) это бесплатная космическая трехмерная MMORPG в реальном времени;
- релиз намечен на вторую половину 2007 года;
- клиент можно будет скачать с сайта игры (около 100 Мбайт);
- нас ждут 4 играбельные расы.

Остальные подробности – на официальном сайте в разделе FAQ.

4 Gravity CIS наносит ответный удар

Владелец шарда получил условный срок.

Тверской районный суд Москвы вынес приговор Валентину Киселеву – владельцу сервера Rusro.ru и разработчику эмулятора серверной части игры «Рагнарок Онлайн». Киселев признан виновным и приговорен к трем годам лишения свободы условно за совершение преступления, предусмотренного ст. 146 ч. 3 п. «в» УК РФ – «Незаконное использование объектов авторского права или смежных прав <…> совершенное в крупном размере». Испытательный срок условного наказания – 5 лет.

Как сообщает портал CNews.ru, осужденный создал альтернативный сервер для «Рагнарок Онлайн», и через Rusro.ru все желающие могли подключаться к игре. Стоит отметить, что альтернативный сервер – так называемый «эмулятор» – позволял подключаться к MMORPG бесплатно, в то время как для работы с официальным сервером необходимо оплатить участие в игре.

Однако суд в первую очередь заинтересовало нарушение авторских прав ЗАО «Мадос», обладателя лицензии на распространение «Рагнарок Онлайн» в России. Легальные правообладатели заявили, что Киселев незаконно скопировал в своем эмуляторе код легального сервера. По словам же обвиняемого, весь код эмулятора целиком был написан с нуля им самим «и друзьями». Подсудимый намерен подать кассационную жалобу в Московский Городской Суд и добиваться не уголовного, а административного наказания (штрафа).

5 Lord of the Rings Online: пожизненное обучение

Выгодное предложение или ловушка?

В то время как многие MMORPG переходят на free-to-play бизнес-мо-

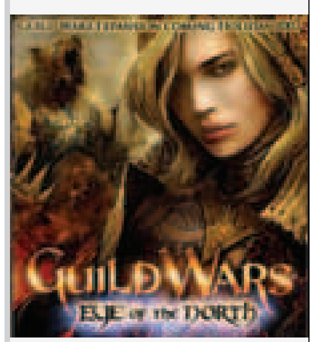
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Flagship Studios ведут прием предварительных заказов на Diablo-подобную RPG с MMO-режимом Hellgate: London (**http://www.hellgatelondon.com**). Для разогрева публики выложен новый видеоролик. 112 Мбайт реального геймплея в HD-разрешении или 38 Мбайт обычного формата доступны на Game Trailers (**http://www.gametrailers.com/gamepage.php?id=1779**).

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Дэвид Каракер, глава американского отделения Sony Computer Entertainment, подтвердил информацию об увольнении от 80 до 100 сотрудников офиса в Фостер-Сити. «В связи с изменениями на рынке, в том числе и в связи с наметившимся смещением фокуса на онлайновые проекты, мы вынуждены провести… реструктуризацию, чтобы остаться лидерами рынка», – заявил Каракер.

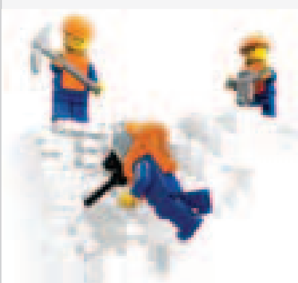


На эту осень ArenaNet запланировала выход последнего дополнения к Guild Wars под именем Eye of the North (**http://www.guildwars.com/press/releases/eyeofthenorthgw2**). Отличительная особенность add-on'а – «возвращение к истокам ролевых игр». Действие Eye of the North пройдет в 18-ти уникальных многоуровневых подземельях, соединенных магическими порталами расы Azura. В каждом «данжоне» будет свой набор монстров и боссов. За российский релиз отвечает компания «Бука».

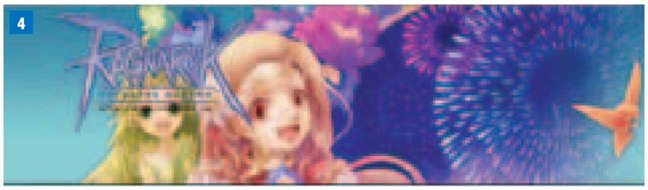
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Sony Online Entertainment обнародовала дату выхода The Agency (http://theagency.station.sony.com) – игра появится ближе к Рождеству в версиях для PC и PlayStation 3. The Agency – это скорее не классическая MMORPG, а шпионский шутер с видом от первого лица и с элементами «прокачки персонажа», crafting'ом и возможностью создавать кланы. Также игроки смогут становиться на сторону одной из двух фракций, что создает хорошую почву для PvP-сражений и шпионажа.



LEGO Universe (http://www.lego.com/universe) – это не новый конструктор, а название MMORPG от компании Lego и студии NetDevil (разработчика, известного по многопользовательскому экшну Auto Assault). Основным населением LEGO-вселенной станут дети – в LU, в отличие от большинства нынешних MMOG, не будет ни крови, ни насилия. Старт LEGO Universe намечен на середину-конец следующего, 2008-го года.





дель, Codemasters твердо убеждены в желании геймеров оплачивать игровое время. Впрочем, эта убежденность может быть и не 100%-ной, косвенное свидетельство тому – предложение европейским игрокам купить пожизненную подписку на Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (**http://www.lotro-europe.com**). Возможность играть в LotRO до самой смерти обойдется в $149.99 или €219.99.
Этим предложением Codemasters порадовали тех, кто сделал предварительные заказы на LotRO или купил коллекционное издание. Пожизненная подписка на Lord of the Rings Online, уже включенная в их покупки, обошлась им дешевле на $10-50, чем всем остальным.
«Все остальные» – в муках выбора, ведь $150 – это год-полтора игры. Продержится ли так долго интерес к LotRO? Стоит ли овчинка выделки? Горячее обсуждение «пожизненного доступа» развернуто на форуме Codemasters (**http://community.codemasters.com/forum/showthread.php?t=191203**).

6 Entropia Universe: 150 миллионов новых геймеров!

Их рекрутируют в Китае.

MindArk решила вывести на новый уровень свою разработку Entropia Universe (**http://www.entropiauniverse.com/en/rich/5000.html**). В проект будет включена виртуальная планета, предназначенная исключительно для китайцев. Работы по созданию нового мира продлятся еще года полтора. Ее плановая вместимость – не менее 7 миллионов одновременно играющих геймеров. Грандиозное начинание не только потребует от MindArk создания 10 тысяч новых рабочих мест, но и принесет компании примерно $1 миллиард годового дохода.
Главное препятствие для воплощения в жизнь этих планов – ужесточившееся законодательство Китая в области MMORPG, а также интернет-цензура, практикуемая этой страной. MindArk полагает, что особых препятствий не возникнет, в Entropia Universe нет ни явной порнографии, ни казино. По крайней мере, проект создания новой планеты уже включен в 11-й пятилетний план развития Пекина.
Напомним, что пока в бесплатной Entropia Universe всего 600 тысяч подписчиков, а годовой оборот игры составляет всего $11 миллионов.

7 Бои в онлайне – гражданка в реальности.

Корейские девелоперы не служат в армии

Корейские онлайновые игры – самые многочисленные в мире! Это несомненное достижение своих многочисленных девелоперских студий оценило правительство Южной Кореи. Как сообщает в своем блоге известный обозреватель Раф Костер, ссылаясь при этом на IGDA («Международная ассоциация разработчиков игр») в этой стране опубликован указ, по которому все молодые люди, работающие в области создания, распространения и освещения игр, освобождаются от воинской повинности. Объясняется это так: «…игры являются ключевым предметом для экспорта и признания за рубежом национальной корейской культуры». Культура России ничуть не хуже корейской. Вывод напрашивается однозначный, не так ли?.. СИ



Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

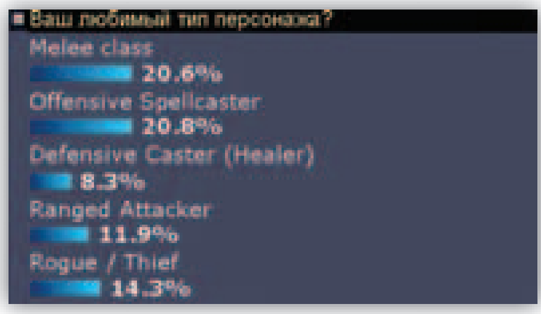
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.4
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.1
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.1
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.1
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.1
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	7.2
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.1
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0
Gods and Heroes	http://www.godsandheroes.com	7.0
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0

Опрос общественного мнения

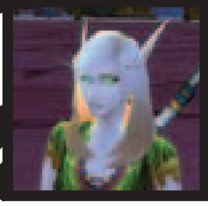


Перед вами данные самого «старого» и представительного опроса портала MMORPG.com. За своих любимых персонажей геймеры голосуют вот уже 5 лет. Как видите, самый нелюбимый герой – это беззубые «лекари» (8.3%). Чуть популярнее персонажи с кое-какой атакой – вор (14.3%) или лучник (11.9%). Ну а рулят Damage Dealer'ы, неважно, воины это или маги!

Источник: MMORPG.com, опрошено 33 041 человек.







Блондинка в Азероте

МЕСТА ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ПОДВИГОВ

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К КНИГАМ О ГЕРОЯХ? НЕТЕРПЕЛИВО ПРОБЕГАЕТЕ ГЛАЗАМИ СТРАНИЦУ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ? А ЕЩЕ ВАМ, НАВЕРНОЕ, НРАВЯТСЯ КРАСИВЫЕ ФИЛЬМЫ С БАТАЛЬНЫМИ СЦЕНАМИ. НЕТ, Я, КОНЕЧНО, НЕ О САХАРНЫХ РЫЦАРЯХ ОРЛАНДОБЛУМАХ, ЧТО КАРТИННО ВЗМАХИВАЮТ БОЛЬШИМ МЕЧОМ И МЕЛИРОВАННЫМИ КУДРЯМИ. Я О МОГУЧИХ ВОИНАХ, ТУЧАХ СТРЕЛ, ШЕПОТЕ МАГОВ, ЧИТАЮЩИХ ЗАКЛИНАНИЯ, И ПРЕДАТЕЛЬСТВАХ, ОБЯЗАТЕЛЬНО ПРЕДАТЕЛЬСТВАХ, ВЕДЬ БЕЗ НИХ ПОДВИГИ НЕ СТАНОВИЛИСЬ БЫ СТОЛЬ ДРАМАТИЧНЫМИ.

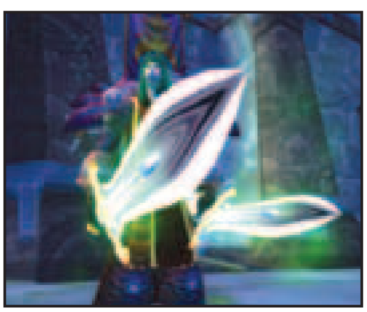
В творении Blizzard славных деяний хватает, не спорю. Однако вы, скорее всего, лишите себя значительной их доли, если не выберете при создании персонажа PVP-сервер – место, где смерть таится за каждым кустом, стрела вот-вот настигнет с пригорка, а во время мирного собирания лечебных травок придется смотреть по сторонам, чтобы не стать жертвой охотника за головами. Да, цену настоящих подвигов чувствуешь, только когда против тебя играет человек, такой же хитрый, изворотливый или просто упрямый, как ты сама.

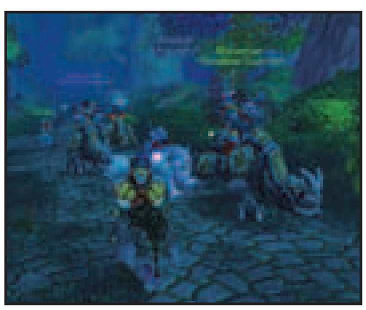
Впрочем, при желании почувствовать сладость настоящих схваток может любой. Отшагавших десять уровней развития допустят на «бэтлграунды» (они же любовно зовутся просто БГ) – местные подворотни для вооруженных встреч с противником. Личные предпочтения и антипатии сформируются позже, сначала все происходящее вызывает плохо скрываемый ужас: словно горох высыпали в пластмассовый лоток – представители Альянса и Орды вываливаются на заготовленную площадку, где начинают бегать, прыгать, убивать и, очень часто, умирать. Играют обычно 3-4 человека, знающие правила и тонкости процесса, остальные создают шумное веселое безумие. Куда бежать и что делать, я решительно не понимала, поэтому приняла БГ за очень специфическую забаву «для своих» и надолго бросила это занятие.

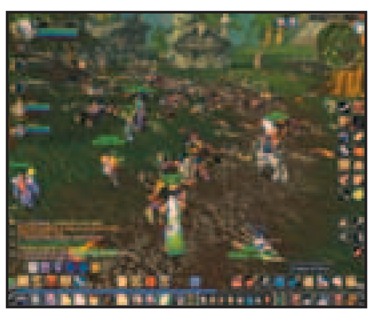
Что, естественно, было огромной ошибкой. Мудрая Blizzard вводит нас в мир сражений постепенно, держа за ручку и вручая полезные колечки, амулетики и даже доспехи за проявленное на поле боя мужество. Сначала разрешают поносить флаги, потом, чуть усложнив задание, захватывать и удерживать стратегические точки, и лишь после выпускают уже оперившегося бойца на настоящую войну – тактическое действо с убийствами генералов. Венцом импровизированного «пути воина» станет Eye of the Storm, режим, который появился только в Burning Crusade. Соответственно, участвовать в нем можно лишь достигнув солидной цифры в графе «уровень», а процесс представляет собой довольно забористый коктейль из одновременного флаготаскания и башнезанимания. Каждый из режимов, повторюсь, уникален по-своему, причем зачастую настолько, что целые гильдии воюют лишь здесь, бросая квесты, сюжет и прочую, по их мнению, мишуру.

Я надолго потеряла интерес к окружающей действительности, когда впервые увидела просторы Alterac Valley, долины в снежных горах Альтерака. Это как та самая тактическая «Зарница», где участвуют до 80 человек – отдельная, невероятно глубокая тактическая игра внутри WoW, честная, эпическая поэма победителям и грустная песнь в память о проигравших. Иногда изматывающе длинная, так как покинувшие сервер немедленно заменяются свежими бойцами, и, пока у противников есть силы и желание победить, бойня длится часами. Наверное, именно из-за этого AV стала для меня «местом для настоящих подвигов». Каждый раз приходится проживать небольшую, но чрезвычайно насыщенную жизнь. В чате десятки имен – какие-то видишь впервые, а с кем-то знаком уже очень давно. Оттого происходящее еще больше затягивает: игроки разделяются на атакующих и защитников, вешают на товарищей оборонные и усиливающие заклинания и расходятся в соответствии со своими задачами. Дозорные садятся возле ворот охраняемой твердыни, готовые в любую секунду отразить нападение противника, разбойники направляются куда-то в горы, чтобы секретными тропами пробраться в стан врага, остальные седлают рапторов, волков, демонических коней и прочую нечисть и исчезают в дымке. Чтобы, возможно, никогда уже не вернуться. Эти моменты нельзя сравнить ни с чем. В игровом чате появляются переговоры, обсуждают тактику, потом чей-нибудь предостерегающий крик и, через пару мучительных мгновений, ползут вверх сообщения о смерти. Один, второй, третий погибают где-то далеко, без нашей поддержки. А вот имя старого знакомого, с которым вместе когда-то ходили в эльфийский лес. Убитый, конечно, через секунду встанет и снова бросится в бой, но нигде, ни в одном игровом проекте не были так верно переданы чувства опасности и страха за жизнь ближнего.

Вы спросите, где же предательства? Они действительно есть, причем воспринимаются так же остро. Поскольку за участия в битвах, победы над противником и убийства начисляются специальные очки, которые позже можно потратить на уникальные предметы, в игре велик процент жульничества. Его обнаруживаешь не сразу, только когда оказывается, что из 40 персонажей в боевых действиях принимают участие от силы 20, а остальные прыгают на одном месте, «зарабатывая» бонусы. Наверное, как раз в такие минуты и уместно то, что обычно называют подвигом, – остаться и принять бой, даже если впереди океан врагов, а рядом с тобой лишь пара надежных друзей.







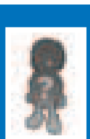



С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2 Slim (RUS)
4860 р.
GameCube & Resident Evil 4 Limited Edition Bundle
5400 р.
Xbox 360 Premium
13507 р.
PSP Base Pack (EURO)
5940 р.
PlayStation 3 (60 GB) (RUS)
20790 р.
Nintendo Wii (С игрой Wii Sports)
9855 р.
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компьютерных игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Закрытый справочник студентов и выпускников вузов

Некоммерческий проект ВКонтакте.ру (**http://vkontakte.ru**) вот уже несколько месяцев является самым популярным молодежным сайтом России. Сейчас он стал еще и самой оживленной социальной сетью в стране, на нем ежедневно отсылается более двух миллионов сообщений, а количество просмотров в месяц достигло миллиарда.
Первоначально проект рассматривался как «всероссийский студенческий сайт», но быстро перерос эти рамки. Как вспоминает автор проекта Павел Дуров, «стало понятно, что рано или поздно мы все становимся выпускниками», и сегодня сайт – это средство по укреплению контактов между студентами, выпускниками и бывшими одноклассниками.
ВКонтакте.ру – это сочетание онлайновой базы данных с функциональностью типичной социальной сети. По мере развития проекта сервисов становится все больше – простой и расширенный поиск, профили пользователей с параметрами настройки, вузы, факультеты, школы и места работы, личные сообщения, группы, встречи, заметки и фотоальбомы с новой для Рунета возможностью отмечать своих друзей на групповых фотографиях.
Ежедневно на сайте регистрируется около 10 тысяч новых участников. Общее количество пользователей превысило 650 тысяч. ВКонтакте.ру входит в пятерку самых посещаемых сайтов России, а по скорости работы занимает второе место в Рунете, уступая лишь Google.
И самое удивительное: на сайте нет ни одного рекламного баннера! Это принципиальная позиция Дурова: «Мы занимаемся этим проектом не потому, что нам нужны средства, а потому, что нам это интересно. Что касается денег, их у нас вполне достаточно для жизни, а также для поддержки и развития идеи всероссийского сайта».

Lavasoft и Symantec борются со шпионами

Шведская Lavasoft (**http://www.lavasoft.de**) обновила антишпионскую и антирекламную утилиту Ad-Aware 2007 до версии 7.0. Изменения коснулись интерфейса, увеличено количество настроек сканирования компьютера, а также появилась функция TrackSweep, удаляющая из браузера информацию о посещенных сайтах. Как и раньше, Ad-Aware распространяется в трех модификациях – бесплатной Free и платных Plus/Pro. Впрочем, бесплатная версия имеет достаточную функциональность и позволяет обнаружить и уничтожить около 82 тысяч вредоносных программ (spyware). Скачать Ad-Aware 2007 можно с сайта разработчика, размер дистрибутива – 17 Мбайт.
Symantec, которая заработала в прошлом году более $10 млрд на антивирусных программах, расщедрилась лишь на trialware Norton AntiBot. Это защитная утилита, следящая за потенциально опасным программным обеспечением (bots и malware). Ссылку для скачивания бета-версии Antibot'a (10.1 Мбайт) вы найдете в разделе Downloads официального сайта Symantec (**http://www.symantec.com**). Разработчики подчеркивают, что AntiBot является лишь дополнением, но ни в коем случае не заменой антивирусным программам.

Серфинг в «полном 3D»

Разработчики из SpaceTime3D завершили работу над бета-версией своего флагманского продукта – полностью трехмерного браузера. Бесплатный SpaceTime отображает веб-страницу как трехмерный объект, который можно повернуть под любым углом и масштабировать до нужного размера. Браузер поддерживает вкладки – это набор трехмерных объектов, переключение между которыми осуществляется мышью. Для полноценного просмотра страницы необходимо два раза кликнуть на таком объекте – страница откроется в стандартном двухмерном виде. Разработчики заявляют, что их браузер поддерживает все мультимедийные возможности, но пока часть их не работает.
Также SpaceTime предлагает уникальные функции для поиска в Google, Yahoo!, по аукциону eBay и фото-порталу Flickr. При осуществлении поиска по этим сайтам, каждый найденный объект автоматически отображается в новом трехмерном окне для удобства просмотра результатов.
SpaceTime работает под управлением Windows 2000/XP/Vista и его можно бесплатно скачать и установить на компьютер (**http://media.spacetime.com/software/downloads/Install-SpaceTime3D.exe**). Но, как отмечает портал Lenta.ru, браузер потребует больше ресурсов, чем любая аналогичная разработка. Для комфортной работы нужна видеокарта со 128 Мбайт памяти, процессор не слабее Pentium 4 2,4 ГГц и канал в Интернет со скоростью не ниже 768 Кбит/с.

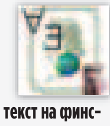
ЖЖ атаковали из России?..

SixApart раскрыла причину июньских сбоев в работе крупнейшего блог-сервиса LiveJournal (**http://www.livejournal.com**). Как стало известно, серверы «Живого Журнала» в Калифорнии несколько дней подряд подвергались массированным распределенным DoS-атакам. Через сети зомби-компьютеров хакеры организовали поступление до 50 тысяч запросов в секунду, что в 10 раз больше обычной нагрузки. Предположительно, источник атаки находился в России, а основными целями злоумышленников стали некоторые «политические» ЖЖ-сообщества.
В блоге Службы поддержки компании «СУП», отвечающей за российский сегмент ЖЖ, подтвердили, что для отражения атак вводилась фильтрация входящих пакетов и ограничивался доступ к серверу для больших сегментов российских IP-адресов.
В результате были блокированы все сообщения пользователей ЖЖ, содержащие «нехорошие» политические слова, независимо от того, в какой блог они были отправлены. По той же причине пользователи не могли оставлять комментарии длиной более 194 символов, а доступ к сайту livejournal.com осуществлялся с серьезными задержками.

БЛОГОСФЕРА

«Тотальный перевод»

http://community.livejournal.com/ru_translate



Кому читать /писать: тем, кто вдруг захотел прочитать текст на финском или турецком.

В профиле этого сообщества указано две цели. Первая – сугубо профессиональная: обсуждение всего, что связано с художественным переводом текстов. Это, конечно же, тема не для всех.
Вторая и самая востребованная – срочные практические консультации интернетчиков по проблемам перевода с какого-либо одного языка на какой-либо другой. Ограничений нет, пусть даже с корейского на иврит или русский. Конечно, сообщество не выполнит для вас домашнее задание, но... тут всегда помогут с правильным переводом трудного отрывка из учебного текста, мануала к гаджету или прохождения квеста.
Безусловно, очень многим пригодятся собранные «Тотальным переводом» и прокомментированные его пользователями ссылки на онлайновые переводчики и словари (оцените, например, вот эту запись – **http://community.livejournal.com/ru_translate/208943.html**).

«Министр обороны»

http://www.sports.ru/blog/timoschuk

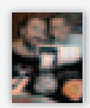


Кому читать: тем, кто болеет за питерский «Зенит» или сборную Украины.

На сайте интернет-проекта «Спорт сегодня» открылся блог Анатолия Тимощука – капитана «Зенита» и лидера сборной Украины. Это уже третий сетевой дневник действующего футболиста, кроме Тимощука блоги на «Спорт сегодня» ведут Андрей Тихонов и Владислав Радимов. И это первый в Рунете блог футболиста-легионера.
«Мой блог для тех, кому интересна суть футбола, а не просто перемещения 22 человек на участке поля 100 на 60 на протяжении 90 минут!» – пишет Анатолий в обращении к читателям. Первый же пост о чемпионате Европы на родине, донецких пальмах и «золотой комнате» на базе «Шахтера» собрал 48 хвалебных и едких комментариев. Ждем не менее яркого продолжения...

«Научная кунсткамера»

http://community.livejournal.com/science_freaks



Кому читать /писать: тем, кто верит в науку, а не в мистику

Это очень принципиальный, весьма въедливый, а местами так даже жестокий коллективный блог! Но иначе нельзя, ведь его без малого две тысячи авторов борются не с чем-нибудь, а с самой лженаукой во всех ее проявлениях в реальной жизни и в Интернете. А также с ее представителями – теми, кто почитает себя великими мыслителями, учеными, гуру и мессиями. А всяких там целительниц «с божьей помощью и черными свечками» или экстрасенсов тут не обижают.
У сообщества есть 2.5 тысячи читателей. Им очень повезло – последние три года они почти каждый день и по несколько раз узнают о новых обманах, наглых шарлатанах и ложных открытиях. Можно ли так утратить веру в человечество и, страшно сказать, технический прогресс? Не знаю, но читать этот блог очень интересно.

Мини-игры. Наш выбор

МНОГИЕ ИГРЫ НА FLASH УДИВИТЕЛЬНО ПРОСТЫ. ТУТ НЕ НАДО ЛОМАТЬ ГОЛОВУ НАД ЗАГАДКАМИ, ПРИДУМЫВАТЬ СТРАТЕГИЮ ИЛИ ОТЫГРЫВАТЬ РОЛЬ. НО ПРОСТОТА МОЖЕТ БЫТЬ РАЗНОЙ – СКУЧНОЙ ИЛИ НАОБОРОТ. В НАШЕЙ ПОДБОРКЕ МИНИ-ШЕДЕВРОВ – УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С ВЕЛИКОЛЕПНЫМ УПРАВЛЕНИЕМ.

HOSTILE SKIES

http://vstb.ru/games/let/let7.htm

Воздушные бои времен Первой мировой войны. Вы отправляетесь с заданием сбить определенное количество чужих аэропланов и приземлиться. По врагу можно стрелять или скидывать на него бомбы. Оцените интерфейс игры с указателем «выполнения» уровня и безукоризненное управление мышью.



GENERIC SPACE GAME

http://www.albinoblacksheep.com/flash/space

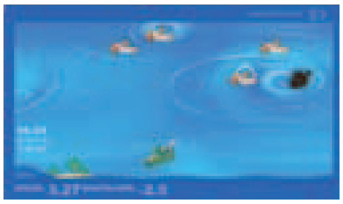
Перед вами типичный продукт сообщества Albino Blacksheep – объединения разработчиков для продвижения своих продуктов. Цель игры – уничтожить как можно больше дронов («красные»), попутно заряжая бортовые батареи (ловим «зеленых»). Поймаете 50 «зеленых» – включится мега-оружие.



PEARL HARBOUR

http://www.nogame.ru/game/strel/pearl_harbour.htm

Как вы помните, японцы здорово потрепали флот США, подловив его на рейде в Перл-Харбор. Вы сидите в резиновой лодке в обнимку с зенитным орудием и ваша задача – отбить атаку японских летчиков. Не получается? Тогда попытайтесь стрелять во время прыжка с высокой волны…



UFO JOE

http://online.gameguru.ru/games/ufo_joe

Игра требует ювелирной точности в управлении инопланетным кораблем. К тому же нельзя забывать о задании – собрать как можно больше животных, с наименьшими потерями топлива и повреждениями корабля, и самое главное – мягкой посадкой. Сложность возрастает с каждым из 15 уровней!



Популярные блог-хостинги марта:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 53 блог-хостинга).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(49 тыс. записей/день, -7 тыс.)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(34 тыс. записей/день, -18 тыс.)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(14 тыс. записей/день, без изменений)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(12 тыс. записей/день, +1 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(6 тыс. записей/день, -1 тыс.)
6.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(2 тыс. записей/день, -1 тыс.)
7.	Beon.ru	http://beon.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Jamango	http://jamango.ru	(2 тыс. записей/день, new!)

Атаку удалось отбить, и с 6 июня сайт заработал в обычном режиме. Владелец «Живого Журнала» компания SixApart заявила, что в будущем «такие атаки могут привести к полной недоступности LiveJournal» и что «теперь к подобным неприятностям мы подготовлены гораздо лучше».

Рэппер 50 Cent открыл сетевой бутик

Новый бизнес 50 Cent начнет в... Zwinktopia (**http://www.zwinky.com**) – виртуальном мире моды и флирта. Проект стартовал совсем недавно, в конце апреля 2007 года, но уже насчитывает более 6 миллионов обитателей. Все эти помешанные на тряпках гики создают аватаров (так называемых zwinky) и играют в куклы – переодевают их, руководствуясь личными пристрастиями.

В своем магазине 50 Cent предоставит возможность приобрести футболку со своей символикой бесплатно. Благотворительность объясняется просто – необходимостью рекламировать выходящий в сентябре новый альбом рэппера Curtis. Более того, в виртуальном бутике некоторым счастливчикам предоставится шанс прослушать песни с этого альбома. Zwinktopia, пребывающая пока в стадии бета-теста, позиционируется своими создателями как отличная торговая площадка для виртуальных и реальных товаров. Продавать их будут за виртуальную валюту Zbucks. Ее можно заработать, принимая участие в онлайновых играх, или попросту купить за реальные деньги.

Для доступа в Zwinktopia необходимо скачать с **http://www.zwinky.com** и установить небольшой инсталлятор (2.6 Мбайт).

Две трети россиян не пользуются службами интернет-знакомств

К такому выводу пришли эксперты «Исследовательского холдинга Ромир» по итогам весеннего интернет-мониторинга (**http://rmh.ru/news/res_results/358.html**). Опрос 1461 человека в возрасте от 18 лет и старше показал, что мы предпочитаем знакомиться в реальности, а не в Сети – с этим согласны 67% женщин и 68% мужчин. Социальный статус, уровень дохода и образование никак не влияют на выбор способа знакомства.

Тем не менее у знакомств в Интернете есть своя аудитория – этот способ интересен молодым людям в возрасте 18-24 лет (41%), обычно проживающим в Москве (71%). Есть ясность и с выбором места знакомства. Тройка лидеров среди сайтов знакомств выглядит так: Love.mail.ru (43%), Loveplanet.ru (29%) и Mamba.ru (21%).

Главным плюсом интернет-общения 49% опрошенных полагает отсутствие каких-либо условностей, от которых никуда не деться при реальном общении. При этом 11% самых стеснительных выбирают для контактов e-mail, поскольку затрудняются общаться лицом к лицу или по телефону.

Примечательными оказались ответы на вопрос: «Назовите три главных причины, по которым вы не пользуетесь сайтами знакомств?» 80% респондентов заявили, что не нуждаются в помощи, чтобы знакомиться с людьми. Две трети не заходят на сайты знакомств, поскольку «...не настолько обделены вниманием». А еще 64% «постоянно встречаются с новыми людьми» в реальной жизни.

Есть и забавные причины, заставляющие людей избегать сайтов знакомств: «в Интернете знакомятся только компьютерные фанаты» (10%), «интернет-знакомства – для неудачников» (16%) и «такие знакомства – небезопасны» (13%).

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ 8.0

TRAVIAN

- ЖАНР: MMORTS
- РАЗРАБОТЧИК: Travian Games
- ОНЛАЙН: http://www.travian.ru

Думаю, не все слышали о Travian. Однако эта написанная на PHP игра – рекордсмен. Мало какая онлайновая стратегия доступна сразу на 12 языках в 25 национальных доменах: от русского и английского до китайского и датского.

В каждой стране пребывания у Travian хватает поклонников: на интернациональном travian.com – около 100 тысяч активных игроков при 7-тысячном онлайне, китайский travian.cn – 71 и 4 тысячи, польский travian.interia.pl – 145 и 10 тысяч, соответственно. Это идеальная офисная игра, потому общее количество регистраций в Travian приближается к 800 тысячам.

Доля россиян около 10% – 81 тысяча активных геймеров при 6-7 тысячах ежедневного онлайна. На трех русскоязычных серверах сейчас стоит последняя, третья версия Travian («Травиан 3»). Начать играть можно сразу после регистрации, не потребуется ни инсталляция, ни специальные модули. Впрочем, для уменьшения трафика можно скачать графический пакет.

«Травиан» напоминает гибрид обрезанной Civilization с оскопленной NetCiv. Здания строятся и войска идут в атаку много часов, партия длится неделями (есть альтернатива – «быстрый» сервер). Суть игры очевидна – на стартовые 25 золотых вы развиваете свою деревню и пытаетесь завоевать соседей.

Между собой сражаются три народа: Римляне, Галлы и Германцы. Каждый имеет преимущества и недостатки. Поэтому в начале игры подберите народ, наиболее подходящий для вашего игрового стиля и опыта. Не тушуйтесь, первую неделю вы защищены от нападений.

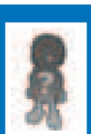
Для новичков оптимальны Римляне. Их характеристики в нападении и защите уравновешены. Однако эта универсальность дорога и потребует кропотливого развития. Римская пехота хороша в атаке, но ее «стойкость к кавалерии» заметно ниже, чем у других народов. Галлы обеспечат самую высокую скорость передвижения торговцев и войск, хорошую защиту и посредственную атаку. Благодаря скорости есть шанс застичь врасплох неподготовленного противника. Организовать оборону галльских деревень несложно, вместе с тем опытные игроки могут успешно использовать агрессивные стратегии при игре за Галлов.

Германцы – это лучшая торговля и атака в «Травиан», возможность похищать ресурсы из тайников, но слабая оборона и выматывающая медлительность. Играть за Германцев очень азартно, но нелегко. Они подойдут опытным сторонникам жесткого стиля.

Прежде чем «идти воевать» позаботимся о крепкой экономике – добыче ресурсов и строительстве зданий. В каждой деревне есть 18 мест добычи, разбитых на четыре типа ресурсов (добыча леса, глины, железный рудник и ферма). Данные о возможном развитии того или иного ресурса появляются после его «выбора». Построить в деревне новое здание (амбар, тайник и т.п. – всего полтора десятка) просто – нажмите на любой свободный зеленый овал, появится список доступных зданий. Как и положено, более продвинутые строения оказываются доступны после постройки и развития других зданий. Важное отличие «Травиан» от аналогов (например, Ogame – см. «СИ» 19 (220)) – возможность разрушения построек в деревнях.

Откуда начинается ваш Интернет?





Автор:
Станислав Полозюк
orion@gameland.ru

1 Интерфейс настолько скуп, что надобность в полосе прокрутки отпадает.

2 Досадный глюк: курсор наведен, но просмотреть список не получится из-за отсутствия ползунка прокрутки...

3 Приятные, светлые тона отличают интерфейс Пуск.ру. Впрочем, другого варианта оформления и не предусмотрено.

4 В YouOS, к сожалению, нет возможности менять фон Рабочего стола.

Давайте поговорим о ППС... Не пугайтесь, речь пойдет не о суровой Патрульно-постовой службе, а о персональных портальных системах. Подобного рода ресурсы уже обрели популярность за рубежом и потихоньку начинают осваивать Рунет.
И в самом деле, чем ежедневно тратить время на «перелистывание» десятка сайтов с новостями, куда проще собрать их на одной стартовой страничке! Это удобно и даже непоколебимые фанаты about:blank рано или поздно решают сменить пустое окно на свежие новости, анекдоты и погоду.
Главное – с умом выбрать ресурс, достойный звания вашей «Личной стартовой странички». В идеальном случае такой сайт должен иметь удобный, желательно русскоязычный, интерфейс, возможность быстрой и понятной компоновки информации, обеспечивать минимальный расход трафика и, соответственно, быструю загрузку.
Поскольку нам платят зарплату, то мы взяли на себя труд нудного поиска и просмотра всех подобных ресурсов и представляем вам пятерку лучших, по нашему мнению, зарубежных и отечественных стартовых страничек.

Netvibes (Beta)

http://www.netvibes.com
Оценка: 9.5

Американский Netvibes – это, пожалуй, «номер один» среди понимающих русский язык стартовых страничек. Ресурс совершенно преобразился после того, как над ним поработал известный в узких кругах Валерио Проиетти (автор самой продвинутой javascript-библиотеки в мире. – Прим. автора). Работать с Netvibes удобно и понятно, благодаря компактной убирающейся панели управления, расположенной слева на экране. Основное же место отведено непосредственно для отображения информации, которой этот ресурс предлагает предостаточно. В распоряжении пользователя оказывается около 100 сайтов, рассортированных на несколько категорий широкой тематики (модули, каналы, избранное, RSS/ATOM новости, социальные сети, фото-видео и т.д.).
Например, окна с новостями можно располагать в нужном порядке, вызывать и удалять их с экрана. Помимо новостей есть окошки поиска с помощью Google, Yahoo!, по блогам и другие варианты. Предусмотрена полноценная поддержка e-mail, которая позволяет просматривать письма не только с web-сервисов типа Gmail, Hotmail, но и из вашего POP3/IMAP4 почтового ящика. Любители видео смогут просмотреть последние ролики с AOL, Youtube, Myspace. Из специфических функций отметим возможность управления аккаунтом аукциона E-bay и подключение виджетов и модулей, разработанных сторонними программистами.

YouOS...

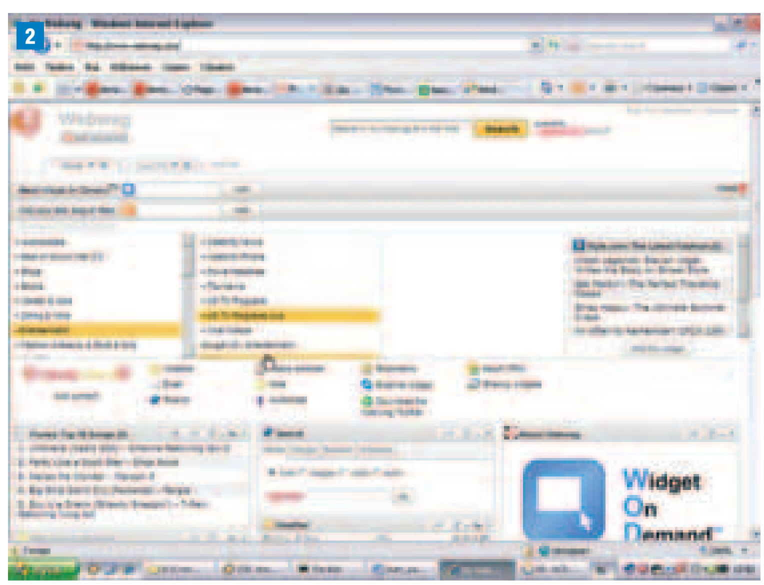
...именно такое говорящее название носит портал на http://www.youos.com. Это необычный ресурс: в окне браузера появляется полноценная операционная система с Рабочим столом, ярлыками на нем, встроенным блокнотом, чатом и прочими прелестями, которые вы настраиваете по своему желанию.
Персональная стартовая «суперстраница»? Да, но с привычным и понятным интерфейсом операционной системы, за который приходится платить... скоростью и трафиком. Вдобавок «движок» ресурса довольно сырой и время от времени все это хозяйство подвисает. Возможно, поэтому такие сервисы пока не нашли широкого применения, но, похоже, за ними будущее.

Пуск.ru (Beta)

http://www.pusk.ru
Оценка: 9.0

Пуск.ru – главный конкурент Netvibes в борьбе за звание лучшей стартовой странички. Название говорит само за себя – вся навигация по ресурсу осуществляется с помощью знаменитой кнопки «Пуск». Положение и настройка окон меняются аналогично Netvibes. По умолчанию, на «первой полосе» прогноз погоды и курсы валют. Но если копнуть поглубже, то, естественно, натыкаешься на новости ведущих российских СМИ, таких как РБК, Газета.ру и менее серьезных.
Если какого-то нужного вам сайта нет, то его всегда можно добавить в виджет для чтения RSS-ленты. Конечно, это не заменит полноценного RSS-ридера, но все же лучше, чем ничего. Интересной и, на мой взгляд, бесполезной деталью является встроенный мини-браузер, с помощью которого можно просматривать сайты в сжатом виде, не выходя из меню «Пуск». Но еще более ненужной «функцией» является встроенная записная книжка, так как нет возможности импорта и экспорта с того же Outlook. А вот подборка PDA-оптимизированных сайтов сделана удачно и пригодится владельцам наладонников. Не помешает и возможность хранить до 128 Мбайт своих файлов и, конечно же, недавно появившиеся Flash-игры.
Не обошлось и без мелких недочетов, которые со временем должны быть исправлены и общую картину портят не сильно. Например, пользователям IE 7.0 будет очень неудобно скачивать картинки с сайта, так как каждая будет открываться в новом окне и для сохранения потребуется предварительный просмотр с последующим правым кликом и опцией «Сохранить как...».

1


2




Start.com

http://www.start.com

Оценка: 8.0

От Microsoft в этой жизни, похоже, никуда не деться, и Start.com – лучшее тому подтверждение. Софтверный гигант на сей раз создал оригинальный продукт, конкурентов у которого мало. Причина в том, что все стартовые странички стараются вместить как можно больше информации, а вот Start.com поступает по-другому.

В русскоязычной версии информация по умолчанию берется из таких источников, как Газета.Ru, «Ведомости», BBCRussian.com и т.п. Соответственно, выбираются наиболее важные новости «Бизнеса», «Финансов» и «Спорта». Никаких «наворотов», вроде приема любой почты (только Hotmail), чтения RSS-лент, не предусмотрено, зато есть «стандартная» Windows-примочка – выбор цветового оформления.

Итог: ресурс пригодится тем, кому нужна высокая скорость работы, простой интерфейс и минимум информации в одном флаконе.

Pageflakes

http://www.pageflakes.com

Оценка: 7.0

Этот собрат Пуск.Ru и Netvibes отличается скромным интерфейсом, но не менее обширным выбором информации. Присутствует стандартный набор из курсов валют, прогноза погоды и тому подобного, помимо этого – большое количество виджетов для доступа к популярным ресурсам (Wikipedia, CNN, Yahoo News и другим).

Неплох встроенный клиент почтовых служб, он знает, в том числе, и о существовании бразильских (!) провайдеров. Информацию на Pageflakes разбавляет уголок развлечений: интернет-знакомства и пара игр (Poker и Sudoku), дополняет их возможность просмотра потокового видео.

Но все же Pageflakes оставляет ощущение недоделанности – чрезмерно большое количество текстовой информации, невысокая скорость загрузки и беспощадный расход трафика.

My Webwag

http://www.webwag.com

Оценка: 6.5

Как и у Pageflakes, вывод максимального количества текстовой информации на одной страничке приводит к тем же трудностям. Новостей разной тематики очень много и разбиты они аж на 27 основных категорий. В остальном набор стандартный: почтовый клиент, менеджер задач, просмотр потокового видео (Live TV).

Похожее на Mac OS оформление окон делает просмотр приятным для глаз. Портит дело неприятный глюк: в IE7 при открытии темы появляется список ресурсов, входящих в нее, прокрутить который с помощью ползунка невозможно – его попросту… нет, и внизу экрана видна обрезанная часть непоместившейся новости.

Теперь, когда вопрос о личной стартовой страничке для вашего браузера на какое-то время снят с повестки дня, можно порадоваться за отечественных разработчиков. Их проекты оказались ничуть не хуже иностранных аналогов. Да и заграница повернулась лицом к рунету – русский язык поддерживают практически все персональные портальные системы. СИ



Открытые бета-тесты июля

PS3 ПЫЛИТСЯ БЕЗ ДЕЛА? А ПОМНИТЕ, ВЫ ПОДАВАЛИ ЗАЯВКУ НА ПУБЛИЧНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ ОНЛАЙНОВОГО ШУТЕРА WARHAWK? ПРОВЕРЬТЕ, ВОЗМОЖНО, НА PLAYSTATION NETWORK У ВАС УЖЕ ПОЯВИЛСЯ ДОСТУП К ЭТОЙ ИГРЕ. УБЕДИТЬСЯ В ЭТОМ ПОМОГУТ ЧЕТЫРЕ НЕСЛОЖНЫХ ШАГА:
1. ВКЛЮЧИТЕ PS3.
2. ЗАЙДИТЕ В «ACCOUNT MANAGEMENT»,
3. ОТТУДА – В «TRANSACTION MANAGEMENT»,
4. А ТЕПЕРЬ В «SERVICES»...
ЕСЛИ ПОЯВИТСЯ СООБЩЕНИЕ «SERVICES NOT FOUND», УВЫ, БЕТА-ТЕСТ НЕ ДЛЯ ВАС И РЕГИСТРАЦИЯ ПРОШЛА ВПУСТУЮ.
А ВОТ ЕСЛИ ТАМ БУДЕТ НАПИСАНО «WARHAWK – SCEA» – ПОЗДРАВЛЯЕМ. ВЫ ПОЛУЧИЛИ ПРИГЛАШЕНИЕ И СТАЛИ УЧАСТНИКОМ ТЕСТИРОВАНИЯ!

...А ТЕМ, У КОГО PS3 НЕТ, ПРИДЕТСЯ УТЕШАТЬСЯ ДРУГИМИ ТЕСТАМИ «БОЙЦОВСКИХ» ИГР.

Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

CABAL Online EU

Прошлым летом некоторые геймеры уже смогли начать тестирование английской версии CABAL Online (**http://www.cabalonline.com**). Повезло тогда далеко не всем. Во-первых, число счастливчиков было жестко ограничено – «на кону» стояло всего 4 тысячи ключей доступа, распределяемых по принципу «первый пришел – первый получил». Во-вторых, предназначались они только англоязычным геймерам с проверкой региона по IP-адресу. Так что россиянам приходилось не только спешить, но и хитрить, заходя на нужные сайты через прокси-серверы. Понятно, что попасть в мир CABAL удалось тогда далеко не всем. Более того, многих «счастливчиков», заходивших в CABAL Online с российских IP-адресов, администрация игры позже вычислила и заблокировала.

Теперь эти трудности позади, и все, кто пожелает, сможет участвовать в тестировании европейской версии CABAL Online. Во многом эта игра похожа на World of Warcraft (интерфейс, система личных подземелий и т.п.), но у нее есть и немало отличий. Как было обещано в прошлом номере, об этой бесплатной и густо населенной MMORPG мы расскажем чуть подробнее.

Прежде всего, CABAL Online отличает от WoW некий «консольно-азиатский шик» – светящиеся надписи с названиями ударов, нереальные комбо, мощные вспышки цветастых мега-спецэффектов. У слабонервных от этого изобилия могут приключиться приступы эпилепсии, но определенная категория геймеров будет в восторге.

Набор уровней в CABAL Online достаточно быстр – по уверениям разработчиков, 100-й уровень потребует около 200 часов сидения за компьютером (личный опыт дал немного другую цифру – 10 lvl за 2.5 часа). За каждый уровень даются очки, которые можно распределить по характеристикам (stats) персонажа: сила, ловкость, интеллект... Существует 6 игровых классов мечников, магов или лучников (Warrior, Blader, Wizard, ForceArcher, Force Shielder, Force Blader), которые определяют не только стиль боя, но и доступную герою экипировку. В этом кроется подвох. Даже если вы выбили из монстра нужную вещь (CABAL Online достаточно щедр на дроп), персонажу для ее использования потребуется заданный уровень развития характеристик.

Внутри одного реалма можно играть на нескольких серверах, отличающихся PvP/PK и другими характеристиками. Мир поделен на зоны, в которые проходят через War gate, однако слабый персонаж не попадет по ошибке в более высокую по уровню локацию, так как не сможет пройти соответствующий квест.

По умолчанию, автоматическая атака выключена и каждый удар требует активности пользователя. Это очень утомительно, поэтому в настройках игры поставьте галочку напротив пункта Auto-attack. Эта опция особенно пригодится при прокачке skill rank'а на манекенах (Dummy). Увы, так развиваться можно только после получения ранга Novice и лишь до 40% (т.е. 40/100).

Смерть завершается появлением окошка с отсчетом времени до воскрешения (чем чаще гибнешь, тем дольше ждать). Впрочем, можно и не ждать, а расплатиться за гибель очками опыта и перенестись в деревню.

В условно-бесплатной CABAL Online есть «платиновое» и «серебряное» платное членство. Первое увеличит емкость инвентаря, добавит систему ориентирования на местности (GPS) и на 25% повысит скорость набора опыта и развития умений, включая Crafting. «Серебро» – та же система ориентирования плюс 25%, но для чего-то одного – опыта или умения.

Игровой клиент – это 681 Мбайт загрузки. Требования к «железу» у CABAL Online по нынешним меркам скромны (Pentium 4 1.4 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта не хуже Radeon 9250), а вот драйва не меньше, чем в Gunz Online или Enter the Matrix. Так что тестировать CABAL Online нашим геймерам стоит. Тем более что багов в игре уже почти нет, зато появились гильдии с непритязательными именами, вроде Russian Mafia.

KwonHo: The Fist of Heroes

Сотрите все старые версии KwonHo (**http://kwonho.ijji.com**), если они у вас были! Они несовместимы с новым Live Service Build, который стал основой идущего открытого бета-теста. Впрочем, замена движка никак не изменила суть этого онлайнового файтинга – удары и комбо, уменьшающиеся полоски здоровья, четыре школы боевых искусств (от тхэквондо до дзюдо), очки опыта за победу и несколько арен (монастырь, крыша и тренировочный зал).

Загрузив 255 Мбайт клиента и зарегистрировавшись на ijji.com, вы не только сможете создавать и развивать пятерых персонажей в трех видах поединков (дуэль, битва за комнату и тренировка). Самое интересное начнется после 10 уровня – бои станут заметно зрелищнее, когда герою наконец-то пойдут Skill Points для специфических для его школы боя ударов.

Но всем вышеперечисленным KwonHo не исчерпывается. Со временем вы получите тренировочный зал, где будете проводить личные турниры. Впрочем, пока эта опция, равно как продажа экипировки и система дополнительного развития, не работает. Но не исключено, что когда эта заметка попадет к вам в руки, разработчики из американской NHN уже все наладят... СИ



1 CABAL Online: при определенном везении и хорошей экипировке персонаж 60-го уровня с боевым Skill Rank ранга Grand Master сможет «завалить» героя 80-90 уровня.

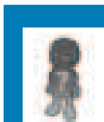


2 Несмотря на все усилия разработчиков по кастомизации, в онлайновом файтинге KwonHo на арену частенько выходят персонажи-близнецы или, в лучшем случае, братья с сестрами.





Игра для Xbox 360 своими руками



Автор:
Станислав Горнаков
www.gornakov.ru

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ

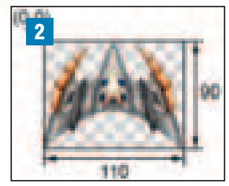
Важной частью разработки любой игры, безусловно, является ее проектирование, которое включает в себя очень большую подготовительную работу. Нельзя просто так сесть за компьютер и с чистого листа приступить к программированию. Необходимо досконально проработать концепцию будущей игры, придумать сценарий, сделать множество рисунков и набросков, распределить обязанности персонажей и многое другое. Это очень сложный этап работы над всем проектом. Правда, вы пока не умеете программировать. Поэтому работать над игрой нам придется по-другому. В течение всех последующих публикаций мы шаг за шагом будем постепенно усовершенствовать исходный код программы, добавляя в игру все новые и новые элементы. Каждый последующий проект – это модернизация предыдущего и новый этап в создании нашей будущей игры. На основе полученных знаний вы сможете спокойно перейти к собственным более сложным и интересным проектам.

Какую игру мы будем делать

В основу игры легла идея космической леталки с видом сверху. По сценарию игры, космический корабль возвращается домой на Землю после изматывающей и длительной экспедиции в звездном пространстве. Подлетая к дому, команда получает приказ с Земли в срочном порядке проследовать к другому кораблю, терпящему бедствие. Самый короткий путь к нему лежит через метеоритное поле. Команда корабля знает, что любое столкновение с метеоритом уменьшает запас прочности силового поля. Как только оно ослабнет до предела, корабль просто погибнет. Поэтому главная задача – избежать столкновения с метеоритами и добраться до бедствующего в звездном пространстве экипажа. Думается, что общий смысл идеи вам понятен. Озвученный сценарий можно превратить, например, в один из уровней большой кампании, но мы будем







реализовывать предложенную идею как отдельно взятую игру.

Двухмерная графика

На сегодня наша задача заключается в том, чтобы научиться правильно подготавливать рисунки для проектов и рассмотреть механизм правильной загрузки и вывода изображений на экран. А начнем мы с основ 2D-графики. В двухмерной графике есть такое понятие, как «спрайт». Спрайт – это простое двухмерное изображение, нарисованное в любом графическом редакторе. В нашей игре будет несколько таких спрайтов, и на текущей стадии в игру добавится изображение космического корабля. Чтобы вывести корабль на экран, необходимо написать в программе несколько строк исходного кода и задать точку вывода изображения в двухмерной системе координат. Двухмерная система координат в программировании 2D-графики перевернута по отношению к обычной декартовой системе координат, к которой мы привыкли со школьных времен. Начало этой системы находится в левом верхнем углу экрана телевизора. Положительная ось X проходит по верхней части экрана слева направо, а положительная ось Y идет сверху вниз по левой боковой кромке экрана. Отрицательные части обеих осей координат лежат за областью экрана (рис. 1). Ко всему прочему, любой спрайт – это изображение, которое заключено в прямоугольник. Когда мы рисуем спрайт на экране, его начальной точкой отчета всегда будет оставаться верхний левый угол графического изображения (рис. 2). Поэтому, когда вы рисуете спрайт на экране, вы задаете точку вывода именно для верхнего левого угла изображения в той самой перевернутой системе координат (рис. 3).

Каталоги для хранения игровой графики

Все изображения игры, а также любые другие проектные данные можно хранить непосредственно в корневом каталоге проекта, но значительно проще организовать для этих целей простую и понятную иерархию папок. Обычно в XNA Game Studio Express для проектов предлагается следующая структура папок.

- *Папка Content предназначена для хранения всей игровой начинки, добавляемой в программу. Создав такую папку в каталоге проекта, вы можете добавить к ней еще ряд дополнительных папок для отдельного хранения графических изображений, моделей, звуковых файлов, шрифтов и так далее. Одной из них может быть папка с названием Textures.*
- *Папка Textures чаще всего вложена в папку Content и содержит все графические изображения игры, будь то спрайты, текстуры или игровые карты. Мы также будем хранить всю нашу графику в этой папке.*

В своих проектах вы можете создавать любую удобную для вас структуру папок с любыми названиями, мы лишь рассказываем об общепринятом варианте. Чуть позже мы добавим в игру изображение, которое сначала нужно подготовить соответствующим образом.

Подготавливаем графическое изображение корабля

После того как вы сделали рисунок в одном из графических редакторов, в этом изображении нужно вырезать у него фон или подложку. Делается это, чтобы при выводе спрайта на экран вокруг исходного изображения не было видно фона. Если взять наш космический корабль и нарисовать его в графическом редакторе, то по умолчанию мы его нарисуем на белом фоне, который можно также закрасить и другим цветом. Чтобы в игре не было видно фона, его вырезают средствами редактора, и тогда на экране остается только само изображение корабля.
В XNA Framework существует и программный способ решения этой задачи, но в этом случае код игры несколько усложнится, и для читателей журнала этот механизм может быть непонятен. Поэтому пока что проще всего вырезать или стереть фон в изображении корабля. Чаще всего игровая графика рисуется в графическом редакторе Adobe Photoshop, который уже давно стал промышленным стандартом. Поэтому на его примере мы рассмотрим порядок действий, необходимых для удаления фона в изображении, поскольку этот вопрос очень часто интересует начинающих художников. Откройте Adobe Photoshop и создайте новый файл, выбрав в меню редактора команду File и далее New. В появившемся диалоговом окне New в полях Width и Height укажите размеры будущего рисунка по ширине и высоте (рис. 4). Для корабля мы задаем размер по ширине в 110 пикселей и по высоте 90 пикселей. Размеры корабля были смоделированы ранее на общем фоне экрана и оказались наиболее подходящими под разрешение экрана в 1280 на 720 пикселей. После определения размеров рисунка нажмите в диалоговом окне New кнопку OK. Редактор на основе полученных данных создаст область для рисования. Теперь нам необходимо создать поверх основного фона новый слой, на котором мы нарисуем корабль. В меню редактора выберите команду Layer и далее в контекстном меню команду New, а затем Layer. Откроется диалоговое окно с названием New Layer. Нажмите в этом окне кнопку OK, создав тем самым новый дополнительный слой. В панели Layers, которая находится в нижней части правой стороны графического редактора, только что добавленный слой будет иметь название Layer 1 и помечен значком «Кисточка» как текущий редактируемый (рис. 5). Именно на этом слое необходимо рисовать изображение, и тогда впоследствии вам будет очень легко стереть фон у созданного изображения. После того как рисунок будет готов, необходимо просто убрать видимость слоя Background следующим способом. Нажмите в панели Layers левой кнопкой мыши на значке с изображением глаза, который находится напротив слоя Background. Дополнительно можно прямо в рисунке щелкнуть правой кнопкой мыши на слое Background и в появившемся контекстном меню выбрать команду Delete Layer. Как только вы это сделаете, вокруг изображения весь фон будет представлен серо-белыми квадратиками (так обозначается

После того как вы сделали рисунок в одном из графических редакторов, в этом изображении нужно вырезать фон или подложку.



Рабочим разрешением для нашей игры была выбрана величина в 1280 на 720 пикселей (High Definition – 720p).



его «прозрачность»). Когда все перечисленные манипуляции будут сделаны, сохраните рисунок в одном из графических форматов (мы будем использовать формат PNG) у себя на компьютере, выполнив в меню редактора команду File и далее Save As.

Добавляем корабль в проект

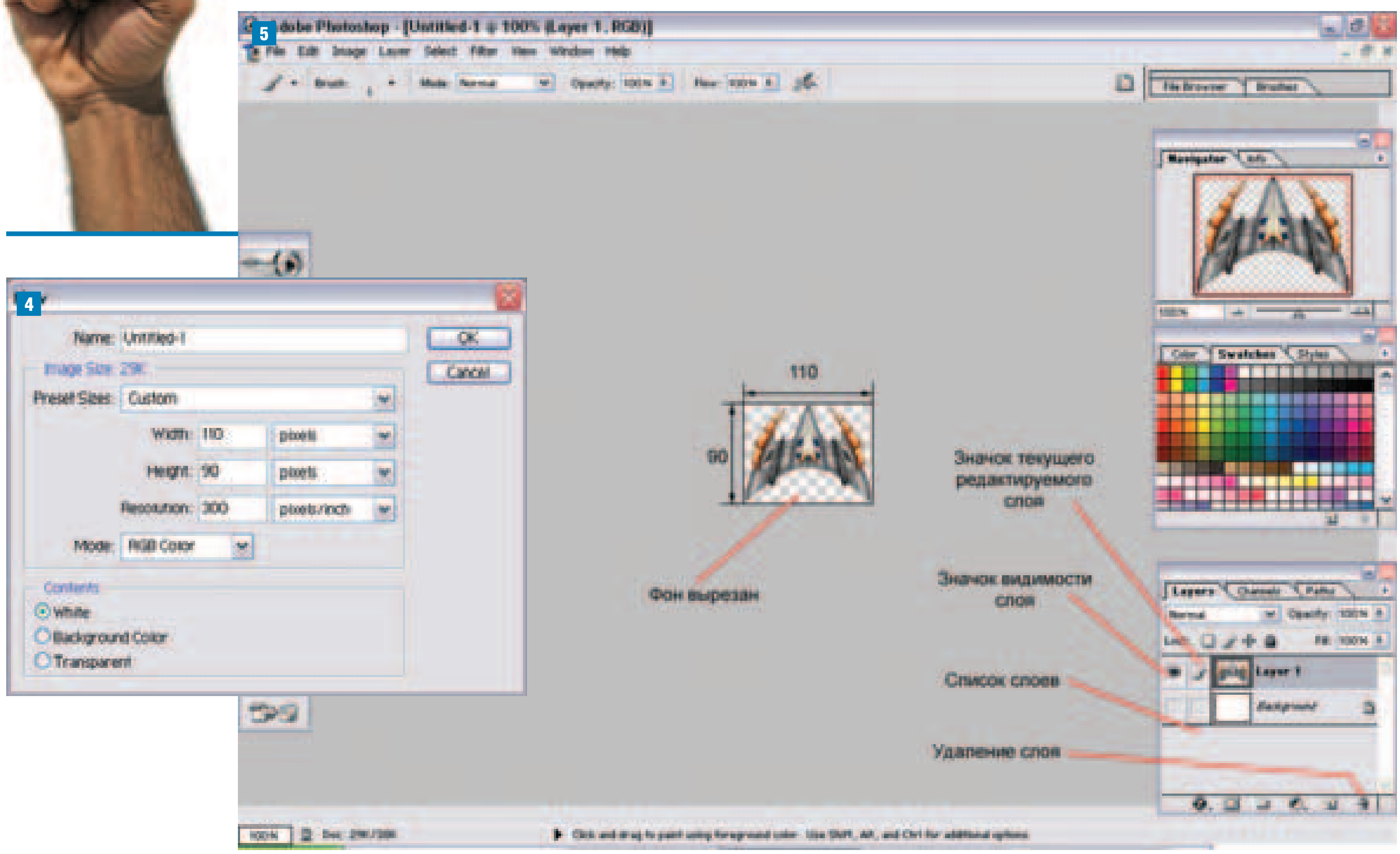
После того как вы подготовили изображение корабля, можно приступать к работе над игрой. Откройте проект Ship с диска журнала или продолжайте модифицировать проект, рассмотренный в предыдущем номере «СИ». Чтобы использовать в играх графические изображения, необходимо эти изображения добавить к проектным данным текущего проекта. При этом простое добавление графики в каталог с программой никаких результатов не даст, изображение должно добавляться в проект явно. Но прежде давайте создадим удобную структуру папок для хранения графических файлов проекта, а затем добавим в проект изображение космического корабля.
В открытом проекте щелкните правой кнопкой мыши в панели Solution Explorer на названии проекта. Откроется контекстное меню, где нужно выбрать команду Add и далее New Folder. После выполнения этой команды в каталоге проекта сформируется новая папка, которой нужно дать название Content. Затем в этой папке создайте аналогичным образом еще одну папку, но уже с названием Textures. Вот именно здесь мы и будем хранить графику игры.
Теперь для явного добавления в проект Ship изображения корабля щелкните правой кнопкой мыши в панели Solution Explorer на названии только что созданной папки Textures. В появившемся контекстном меню выберите команды Add и далее Exiting Item. Откроется диалоговое окно Add Exiting Item (рис. 6). В этом окне в списке Files of Types нужно выбрать вид файла, который требуется добавить в проект. Как вы помните, графические изображения принадлежат к типу Content Pipeline, поэтому выберите этот тип, а затем проследуйте из этого диалогового окна в папку, в которой вы ранее сохранили созданный рисунок корабля. Выделите название графического файла курсором и нажмите кнопку Add. Вне зависимости от того, в каком месте файловой системы компьютера лежал корабль, студия разработки игр скопирует файл ship.png в папку Textures текущего проекта.

Рисуем графику на экране

Когда вы явно добавили графическое изображение корабля в проект Ship, можно переходить к работе с исходным кодом класса Game1. Откройте в текстовом редакторе студии разработки игр файл Game1.cs. В глобальных переменных этого класса к имеющимся объявлениям добавим три новых строки кода.

```
SpriteBatch spriteBatch;
public Texture2D ship;
public Vector2 shipPosition;
```

В первой строке этого блока кода создается объект spriteBatch системного класса SpriteBatch. С помощью этого объекта мы будем рисовать на экране телевизора всю графику игры. Объявление и создание объекта spriteBatch происходит стандартным образом для XNA Framework и именно такая конструкция кода используется во всех проектах. Затем происходит объявление объекта ship класса Texture2D. Системный класс Texture2D предоставляет программисту возможность работы с двухмерными графическими изображениями. Объект этого класса ship и будет представлять или содержать графический файл ship.png после того как мы загрузим этот файл в игру.
В последней строке этого блока кода объявляется структурная переменная shipPosition структуры Vector2. Эта структура дает возможность задавать сразу две координаты по осям X и Y. С помощью переменной shipPosition в нашей игре мы сможем задавать точку вывода корабля на экран телевизора, а затем с помощью этой же структурной переменной и перемещать корабль по экрану.
Идем далее по исходному коду класса Game1. Для всех последующих проектов нам необходимо выбрать оптимальное разрешение экрана. Если этого не сделать, то студия разработки игр для проекта сама установит разрешение экрана в 800 на 600 пикселей. В этом случае, на ка-



ком бы телевизоре вы ни запускали созданную игру, программа будет применять исключительно разрешение 800 на 600 пикселей. Рабочим разрешением для нашей игры была выбрана величина в 1280 на 720 пикселей (High Definition – 720p). Это один из стандартных вариантов выбора разрешения экрана для режима HD, но этот вариант будет работать на всех телевизорах, включая простые кинескопные. Чтобы установить в игре такое разрешение, необходимо в конструкторе класса Game1 добавить всего две новые строки кода.

```
graphics.
PreferredBackBufferWidth = 1280;
graphics.PreferredBackBufferHei
ght = 720;
```

Далее в методе Initialize() нам нужно задать точку вывода корабля на экране следующим образом.

```
protected override void Initialize()
{
shipPosition = new Vector2(600,
400);
base.Initialize();
}
```

Начальная точка координат для корабля – это его верхний левый угол. В данном случае переменная shipPosition с помощью структуры Vector2 задает точку вывода корабля на экран по двум осям X и Y. Дополнительно в исходном коде можно сделать и вот такую запись, но эта запись аналогична первому варианту.

```
protected override void Initialize()
{
shipPosition.X = 600;
shipPosition.Y = 400;
base.Initialize();
}
```

Если не определять координаты вывода спрайта на экран, то по умолчанию значение положения спрайта задается двумя нулями и тогда корабль будет нарисован в верхнем левом углу экрана. Теперь нам необходимо в методе LoadGraphicsContent() создать объект spriteBatch и загрузить в игру изображение корабля.

```
protected override void
LoadGraphicsContent(bool
loadAllContent)
{
if(loadAllContent)
{
spriteBatch = new
SpriteBatch(graphics.
GraphicsDevice);
ship = content.Load<Texture2D>("
Content//Textures//ship");
}
}
```

Создание объекта spriteBatch происходит типичным образом, а сама конструкция кода используется во всех программах. Во второй строке этого блока кода мы загружаем изображение корабля (ship.png) в программу и назначаем это изображение на объект ship. Теперь, где бы в исходном коде вы ни использовали объект ship, вы всегда будете обращаться к изображению корабля через этот объект. Для загрузки в игру рисунка корабля используется метод Load<Texture2D>(). В качестве параметра этого метода указывается путь к графическому изображению. В нашей записи два слеша обозначают папку Textures, находящуюся в рабочем каталоге проекта. Если вы хотите загрузить изображение из корневого каталога, то достаточно указать просто имя файла без слешей и соответственно положить в корневой каталог само изображение. В строке загрузки графического файла указывается только название файла без его расширения. После компиляции приложения, XNA Content Pipeline преобразует все графические ресурсы игры в свой специфический формат XNB, и программа будет использовать уже преобразованные файлы. Теперь нам осталось только нарисовать корабль на экране телевизора. Для этих целей в классе Game1 имеется метод Draw(). В этот метод нам нужно добавить следующие дополнения.

```
protected override void
Draw(GameTime gameTime)
{
graphics.GraphicsDevice.
Clear(Color.CornflowerBlue);
spriteBatch.
Begin(SpriteBlendMode.
AlphaBlend);
spriteBatch.Draw(ship,
shipPosition, Color.White);
spriteBatch.End();
base.Draw(gameTime);
}
```

Методы Begin() и End() класса SpriteBatch задают соответственно начало и окончание представления на экране телевизора двухмерной графики. Между двумя вызовами этих методов необходимо рисовать все графические изображения игры. Вызывать в своих программах эти методы можно сколько угодно, но на каждый вызов метода Begin(), должен обязательно следовать вызов метода End(). Само представление или рисование корабля на экране происходит в следующей строке кода.

```
spriteBatch.Draw(ship,
shipPosition, Color.White);
```

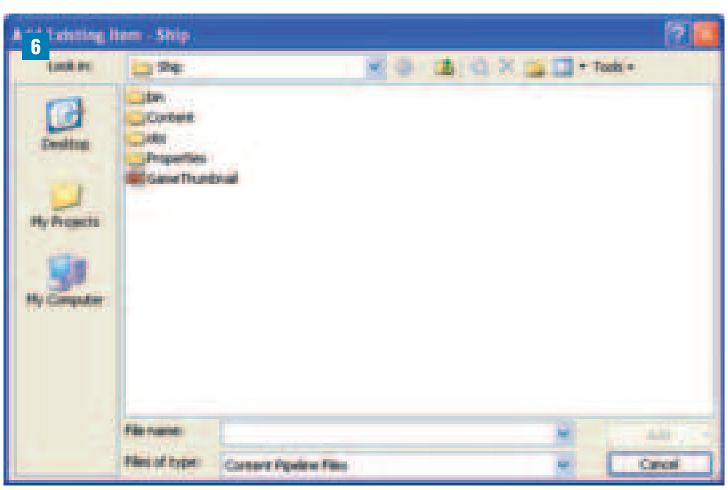
Здесь первым параметром метода Draw() является объект ship, представленный графическим изображением корабля ship.png. Второй параметр shipPosition задает расположение корабля на экране по осям X и Y. Самый последний параметр задает цвет, в который будет закрашен корабль. Сейчас используется белый цвет, что означает рисование корабля в оригинале без какой-либо дополнительной ретуши. На этом все манипуляции с исходным кодом программы окончены. Можно смело компилировать программу и передавать ее на Xbox 360, но я предлагаю добавить в программу дополнительную информацию.

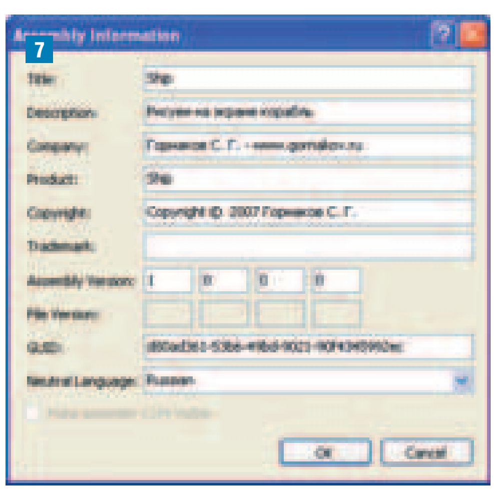
Информация об игре

Когда вы открываете игру на приставке Xbox 360, то с правой стороны от названия игры имеется небольшое по размеру окно, в котором разработчики помещают описание игры. Чтобы в своем проекте добавить такое описание, нужно открыть и заполнить в текущем проекте простую текстовую форму. Щелкните на названии проекта Ship в Solution Explorer правой кнопкой мыши и выберите команду Properties. Откроется окно свойств текущего проекта. В этом окне нажмите кнопку Assembly Information. Откроется небольшая по размеру форма, поля которой необходимо заполнить (рис. 7). В этой форме поле Description как раз и служит для описания игры, а также для корректного отображения русского языка в меню приставки Xbox 360 в списке Neutral Language стоит выбрать язык «Russian». После заполнения всех полей формы нажмите кнопку ОК, а затем откомпилируйте проект, передайте на приставку и запустите его. На экране телевизора вы увидите корабль, который пока находится в статическом состоянии, но уже в следующем номере журнала мы научим его перемещаться по экрану, а также добавим в игру космическое звездное небо. СИ

Когда вы открываете игру на приставке Xbox 360, то с правой стороны от названия игры имеется небольшое по размеру окно, в котором разработчики помещают описание игры.







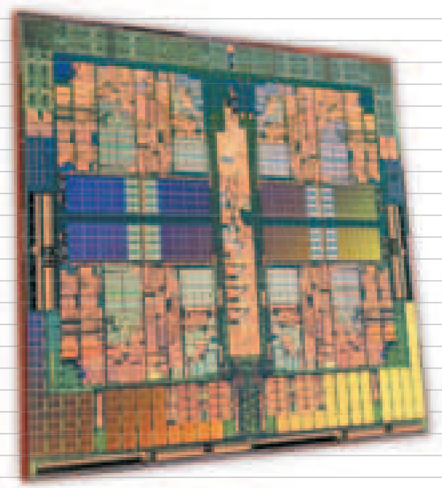
Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА



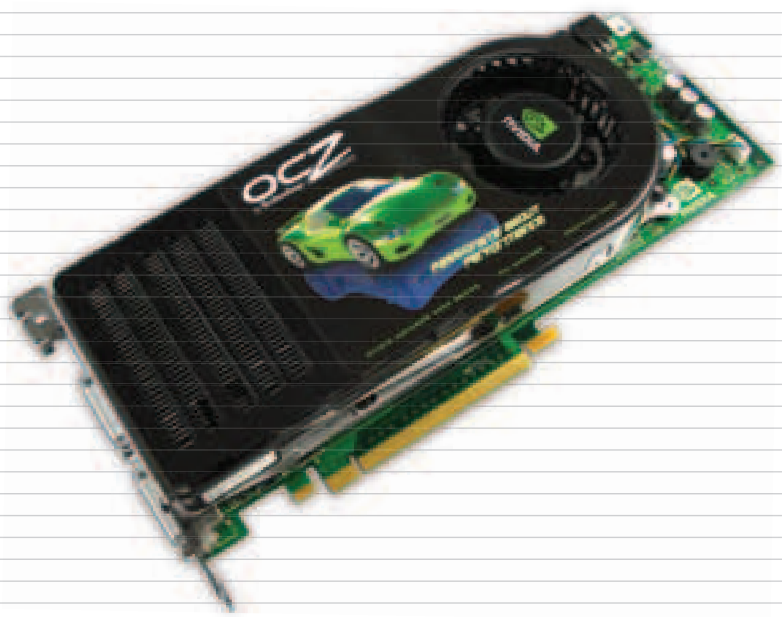
ЖЕСТКОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ

Винчестеры нуждаются в охлаждении не меньше процессора и видеокарты. Конечно, жесткий диск может работать и без оного. Но при таком подходе уменьшается время жизни магнитного носителя и увеличивается риск потери данных. Совсем недавно компания Scythe объявила о поступлении в продажу 2.5"-версии корпуса Quiet Drive для пассивного охлаждения жестких дисков. Технические особенности Quiet Drive 2.5" аналогичны более ранней модели для винчестеров формата 3.5". Адаптер, необходимый для использования 2.5"-носителей с разъемом IDE, равно как и удлиняющий кабель для Serial ATA, входят в комплект поставки. В связи с появлением большого количества корпусов HTPC для домашних мультимедиа-центров Scythe Quiet Drive 2.5" становится отличным решением для уменьшения фонового шума. Упаковав 2.5" в 3.5"-версию, пользователь может в несколько раз увеличить эффект звукопоглощения и установить устройство в свободный разъем корпуса типоразмера 5.25".



ЭВОЛЮЦИЯ СЕЙЧАС!

Марка Athlon уже несколько лет поддерживается AMD. Тем не менее в скором времени нас ждут кардинальные изменения в политике компании. В конце июня этого года состоялся анонс процессоров для настольных систем. Маркетинговое название ЦП – Phenom. Согласно официальным планам AMD, на прилавках магазинов модели следующего поколения появятся в ноябре 2007 года. Семейство с использованием архитектуры AMD K10 будет предназначено для работы с разъемом Socket AM2+. Флагманом линейки по данным AMD можно считать четырехъядерный AMD Phenom FX-80. Будут и менее экстремальные модели, вроде Phenom X4 GP-7100 и Phenom X2 GP-6800. Уже в названии указано (число после «X»), сколько ядер имеет каждая модель. Бюджетный сектор будет представлен процессорами категории AMD Athlon X2 (два ядра) на кристалле Rana и моделями уже привычного AMD Sempron (одно ядро) на основе кристалла Spica. Стоит отметить, что список ожидаемых решений на данный момент представлен тремя четырехъядерными вариантами, семью двухъядерными и одним одноядерным, однако следует ожидать и скорого расширения ассортимента.



ЕЩЕ ОДИН!

Казалось бы, уже все крупные производители отметились выпуском графических адаптеров на основе G80 от NVIDIA. Оказалось, что нет. Компания OCZ, известная своими модулями оперативной памяти и блоками питания, предназначенными для энтузиастов, решила внести свою лепту и представила графический адаптер OCZ GeForce 8800GTX. Видеопроцессор этой платы работает на частоте 575 МГц, а память – на 1800 МГц. Новинка оснащена 768 Мбайт памяти GDDR3. По аналогии с эталонным вариантом, система охлаждения выполнена из алюминия с применением тепловых трубок и относительно тихого вентилятора. Интересно, что последний раз компания OCZ выпускала видеокарты несколько лет назад, когда флагманом линейки NVIDIA была GeForce 3. Поскольку OCZ представляет продукты непосредственно для разгона, то следует ожидать в скором времени и разогнанные модификации новинки.



ПРОСТО И СО ВКУСОМ

В начале июня 2007 года на прилавках магазинов появилась новая модель монитора Benq FP94VW. Это решение обладает самым малым временем отклика GTG – 2 мс. Диагональ широкоформатного дисплея эквивалентна 19 дюймам. Новинка оснащена интерфейсом HDMI, который позволяет, например, подсоединять фото- или видеокамеру непосредственно к монитору без необходимости включать сам системный блок. Уникальной особенностью Benq FP94VW является встроенный эксклюзивный процессор Senseye+Game, благодаря которому пользователь может всего парой нажатий подстроить дисплей для нужного ему режима работы (будь то просмотр видеофильма или игра). Отдельного внимания заслуживает яркий внешний вид. Например, панель управления вынесена на боковой торец корпуса и эффектно оформлена. Максимально поддерживаемое разрешение монитора равно 1440x900 точек, контрастность – 800:1, а яркость – 300 кд/м^2. Стоит Benq FP94VW около $300.

СОРВАТЬ БАНК

Портативные переносные хранилища данных стали неотъемлемой частью нашей жизни. Стоят они недорого, и позволить себе «карманный винчестер» может практически каждый. В погоне за покупателем многие компании придают своим изделиям необычный внешний вид и пытаются выразить свою индивидуальность. Под маркой I/O Magic была анонсирована линейка винчестеров, предназначенных для людей, которые ценят деловой стиль. Переносные накопители I/O Magic GigaBank оснащены элегантными корпусами из алюминия, а вместе с самим диском пользователь получает чехол из настоящей кожи. Для хранения данных эти носители используют 2.5-дюймовые жесткие диски, что позволило сделать I/O Magic GigaBank максимально компактными и обеспечить питание по шине USB. Из дополнительных особенностей следует отметить кнопку, при нажатии которой запускается процедура резервного копирования. Установка дополнительных драйверов не требуется при работе с современными операционными системами Microsoft Windows, начиная с версии ME. Самая дорогая модель объемом 250 Гбайт будет стоить около $200.





ЭКОНОМНЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

Не так давно порадовала анонсом и компания Epson. В начале июля на прилавках магазинов следует ожидать новый струйный принтер Epson Stylus C91 формата A4 с экономичной подсистемой из четырех печатных блоков. Картриджи традиционно можно менять по отдельности. Скорость печати новой модели в монохромном режиме будет равна 25 стр/мин и до 13 стр/мин в цветном. Принтер порадует и высоким разрешением – 5760 точек на дюйм. Среди особенностей стоит отметить поддержку технологии Epson PhotoEnchance, которая автоматически определяет сюжет выводимой фотографии и подбирает необходимые цветовые настройки для жанров из категории: портрет, пейзаж и тому подобное. Хорошо ли она работает, говорить рано – стоит дождаться появления первых образцов в продаже. Разумеется, не обойдется в данном случае и без функции удаления эффекта красных глаз. Программный пакет Epson Creativity Suite позволит управлять файлами с любого устройства и при нужных настройках моментально выводить на печать. Рекомендованная цена за модель Epson Stylus C91 составляет $95. Одновременно с выходом принтера в продажу появятся и картриджи в экономичных упаковках.



ПЛАТФОРМЫ ДЛЯ КАЖДОГО

В одном из прошлых номеров мы уже рассматривали системную плату от MSI на основе чипсета Intel P35. Ассортимент платформ был разбавлен новыми решениями, которые были анонсированы на выставке Computex 2007 в Тайпее. Помимо флагманского решения MSI P35 Platinum, пользователь может приобрести модель MSI P35 Neo, рассчитанную на сегмент Middle-End. Эта плата работает с процессорами Intel под LGA 775, включая четырехъядерные Intel Core 2 Quad. Бюджетный сектор будет представлен платформой MSI G33M формата Micro-ATX на основе набора системной логики Intel G33 при поддержке южного моста Intel ICH9. Это решение обладает интегрированной графической схемой и поддержкой двухканальной памяти DDR2-800/667 с максимально возможным объемом 8 Гбайт. Самое дорогое решение уже сейчас доступно по цене около $235. Плата MSI P35 Neo продается по цене $145.



МОБИЛЬНЫЙ ГРЫЗУН

Многие пользователи мобильных компьютеров, так и не привыкнув к тачпаду, предпочитают работать с помощью обычной мыши – так удобнее! Компания Logitech разработала превосходную мышь с применением всех передовых технологий, которая обеспечивает мобильность, удобство и элегантный внешний вид. Манипулятор Logitech V500 Cordless снабжен индикатором заряда, так что замена элементов питания может быть осуществлена точно в срок. Корпус изготовлен из алюминия, а в комплекте поставляется специальный чехол для транспортировки, так что вероятность повредить Logitech V500 Cordless практически сведена к нулю. Благодаря шарнирному соединению мышку можно приподнять под углом 7 градусов, что позволяет достичь оптимального уровня эргономичности. Стоит такая мышка около $45.

ИНТЕРНЕТ НЕЛЬЗЯ СКАЧАТЬ!

ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ

ПРИШЛО ВРЕМЯ, КОГДА БЕЗ ДОСТУПА В ИНТЕРНЕТ НЕЛЬЗЯ ДАЖЕ ПОИГРАТЬ В ЛЮБИМЫЙ ШУТЕР – НОВИНКИ ОТ VALVE ТРЕБУЮТ АКТИВАЦИИ НА СЕРВЕРЕ, А ОБНОВЛЕНИЯ КАЧАЮТСЯ ТОЛЬКО ЧЕРЕЗ АВТОРИЗИРОВАННЫЕ СЕРВИСЫ. ПРО МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ ИЛИ MMORPG ВООБЩЕ ГОВОРИТЬ НЕ ПРИХОДИТСЯ. РЯДОВОМУ ГЕЙМЕРУ НЕОБХОДИМО КАК ВОЗДУХ БЫСТРОЕ И НАДЕЖНОЕ ПОДКЛЮЧЕНИЕ! О ТОМ, КАК ЭТОГО ДОБИТЬСЯ, ЧИТАЙТЕ НА БЛИЖАЙШИХ ЧЕТЫРЕХ СТРАНИЦАХ.



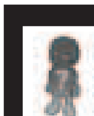
Экспресс-тест

Наш экспресс-тест проводился по элементарной методике. Для доступа в Интернет были выбран домашний 100-мегабитный LAN-канал (именно поэтому оценить в полной мере возможности гигабитных и 200-мегабитных устройств не представляется возможным), а также организовано ADSL-подключение к ведущему московскому провайдеру. Реальная скорость передачи данных вычислялась при помощи передачи 100 Мбайт информации. Кроме того, была измерена средняя задержка доступа к отечественным и зарубежным ресурсам.

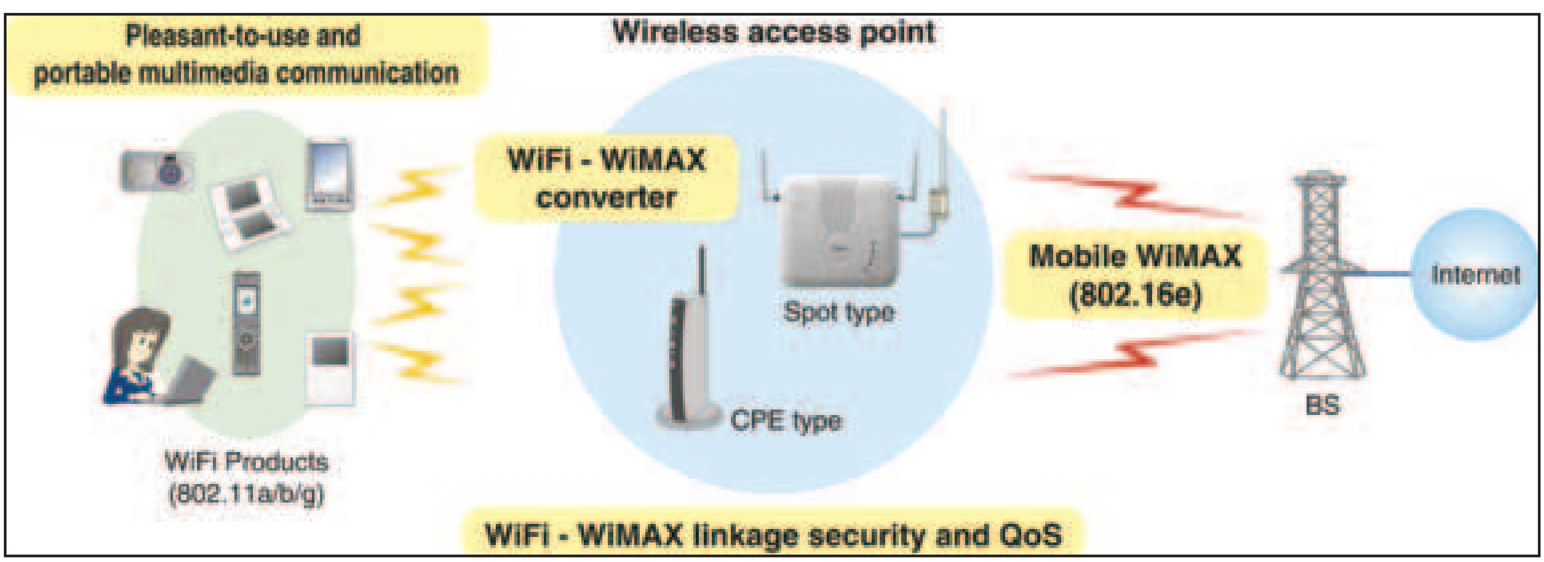
Подключение	Устройство	Номинальная скорость	Реальная скорость	Пинг (ya.ru)	Пинг (yahoo.com)
LAN	1gbps LAN Port (ASUS Crosshair)	1 Гбит/с (100 Мбит/с)	7,25 Мбайт/с	2 мс	190 мс
ADSL	D-Link DSL-500T	8 Мбит/с	695 Кбайт/с	2 мс	198 мс
Wi-Fi (i802.11 g)	ZyXEL P-330W EE	54 Мбит/с	916 Кбайт/с	5 мс	223 мс
Powerline	MSI Mega ePower 200AV	200 Мбит/с (100 Мбит/с)	7,23 Мбайт/с	3 мс	215 мс

WiMAX уже скоро!

Технология WiMAX относится к семейству Wireless MAN и работает с точками доступа стандарта IEEE 802.11 (WiFi). Технология WiMAX является альтернативой прокладки кабеля, или линии xDSL. Стандарт IEEE 802.16 позволяет покрыть сигналом площадь радиусом до 112.6 километров без прямой видимости. Реальные тесты показывают более скромные результаты, около 5-8 километров. Пропускная способность WiMAX по стандарту составляет порядка 70 Мбит/с. Тесты показывают пропускную способность от 500 кбит/с до 2 Мбит/с, в зависимости от условий. В России услуги по технологии WiMAX в 2006 году начала оказывать компания «Инфосети». Возможно, через пару лет подобная связь будет доступна простым российским обывателям.



Автор:
Антон Большаков
bolshakov@gameland.ru

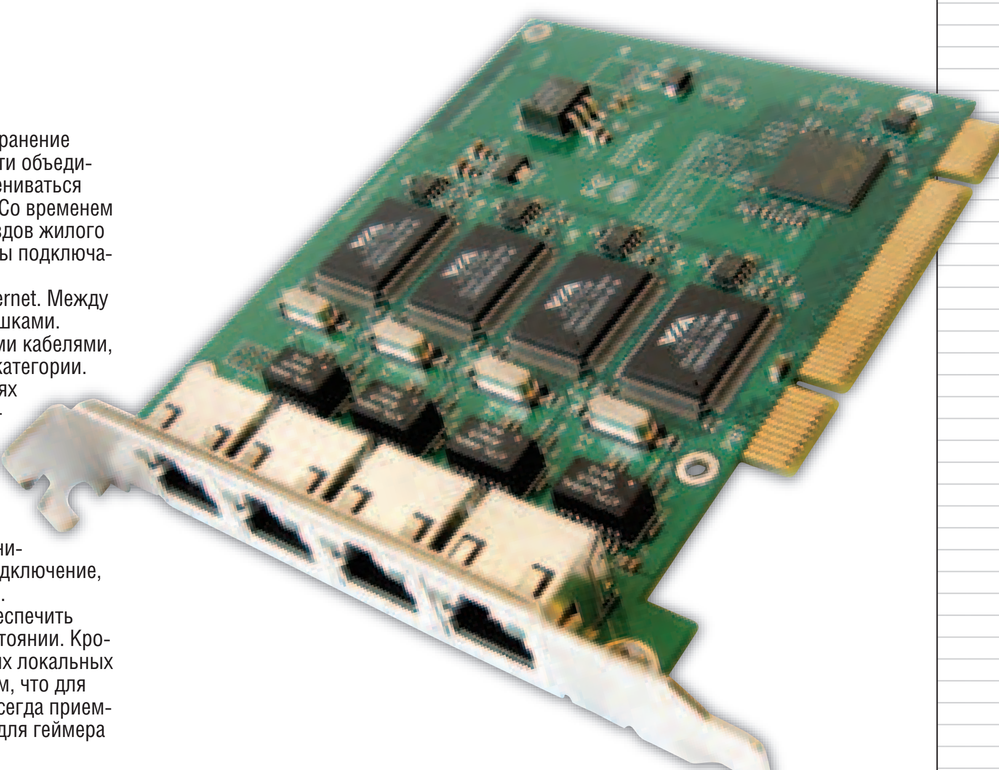




ИНТЕРНЕТ ЧЕРЕЗ ТЕЛЕФОН

Давным-давно, когда компьютеры были большими, а игры совсем маленькими и помещались на 5-дюймовых дискетах, появились первые модемы. Сей нехитрый прибор осуществлял модуляцию и демодуляцию цифрового сигнала в аналоговый и наоборот. Отсюда, собственно, и пришло его название. Скорость соединения поначалу была совсем низкой и не превышала 14,4 Кбит/с. Чуть позже появились образцы, способные работать в режимах 28,8 Кбит/с и 33,6 Кбит/с. Откровением свыше стало явление 56-килобитных модификаций, которые обеспечивали сногсшибательную по тем временам скорость доступа в Интернет. На таких модемах геймеры успешно гоняли Counter-Strike и Quake 3. Для разношерстных RTS и RPG хватало и более медленного канала. Правда, счастье пришло не сразу – долгое время 56 Кбит/с оставались недосягаемым пределом из-за низкого качества телефонных линий. И лишь с появлением первых цифровых АТС пользователи оценили возможности новых модемов.
На сегодняшний день о модемах могли бы уже и позабыть, если бы не появление принципиально новых цифровых xDSL-модемов. Сам термин xDSL обозначает семейство технологий, позволяющих значительно расширить пропускную способность абонентской линии за счет использования эффективных методов коррекции искажений линии и цифровой обработки сигнала. В аббревиатуре xDSL первый символ используется для обозначения конкретной технологии, а корень DSL обозначает цифровую абонентскую линию (от англ. Digital Subscriber Line). По факту технологии xDSL позволяет передавать данные со скоростями, значительно превышающими показатели самых лучших модемов. Эти технологии поддерживают передачу голоса, данных и видео как отдельно, так и одновременно. При этом в качестве линии используется все та же телефонная медная пара.
К основным типам xDSL относятся ADSL, HDSL, R-ADSL, SDSL и VDSL. Каждая из этих технологий ориентирована на вполне конкретные цели. В нашей стране широкое распространение получила именно ADSL (от англ. Asymmetric Digital Subscriber Line – асимметричная цифровая абонентская линия). Такой канал обеспечивает передачу данных к абоненту со скоростью до 8 Мбит/с и до 1,5 Мбит/с к провайдеру. В скором будущем в эксплуатацию планируется ввести ADSL2-оборудование, которое гарантирует ширину канала до 24 Мбит/с (для ADSL2+).
Средняя цена клиентского ADSL-оборудования составляет от $30 до $80. Плата за подключение может быть различной и варьироваться от 0 до $200. В Москве на сегодняшний день оборудование абонентам предоставляется бесплатно на все время пользования услугами провайдера, а вместо стоимости подключения взимается авансовый платеж.
Современное ADSL-оборудование довольно функционально. Многие роутеры и модемы умеют организовывать проводные сети через дополнительные LAN-порты, а также передавать данные по Wi-Fi между домашними компьютерами. Преимуществ у ADSL немного. В их числе надежность соединения, доступность, а также высокий уровень обслуживания со стороны московских провайдеров. Из недостатков следует выделить ограниченные скорости подключения, а также асинхронность канала. Пользоваться таким типом связи целесообразно не во всех случаях, но для сетевых баталий будет достаточно и этого.

ИНТЕРНЕТ ЧЕРЕЗ ВИТУЮ ПАРУ



Локальные сети появились гораздо раньше DSL, но получили распространение значительно позже простой модемной связи. Поначалу в локальные сети объединялись группы пользователей (чаще всего соседей), стремящихся обмениваться информацией, играть вместе и снизить стоимость доступа в Интернет. Со временем такие домашние сети разрастались и охватывали до нескольких подъездов жилого дома, а чаще и весь дом целиком. Нередко смышленые администраторы подключали и несколько близлежащих жилых домов.
В каждом здании имелся как минимум один коммутатор или «хаб» Ethernet. Между собою же здания чаще всего соединялись подвесными линиями-воздушками. Первое время для соединения пользовались недорогими коаксиальными кабелями, но затем перешли на витую пару – четвертой, пятой, а после и шестой категории. Дело в том, что развитие технологии передачи данных в локальных сетях Ethernet привело не только к повышению скорости обмена информацией, но и увеличило требования к проводникам. Так для 100-мегабитной сети уже требовалась витая пара минимум третьей категории. Сегодня 100-мегабитными и 1-гигабитными LAN-интерфейсами оборудовано подавляющее большинство материнских плат. Да и сети уже организуются не энтузиастами своего дела, а коммерческими провайдерами. Специалисты такой компании обеспечат грамотную техническую поддержку, осуществят бесплатное (в большинстве случаев) подключение, а также снабдят необходимым оборудованием в случае необходимости.
Прямым конкурентом домовых сетей является технология ADSL, но обеспечить сравнимую скорость доступа телефонный кабель, конечно же, не в состоянии. Кроме того, пользователям всегда доступно великое множество бесплатных локальных ресурсов, чего нельзя сказать про абонентов ADSL. Минус состоит в том, что для подключения необходимо будет протянуть кабель витой пары, что не всегда приемлемо. Но, несмотря на это, сетевое подключение – идеальный вариант для геймера и домашнего пользователя.



ИНТЕРНЕТ ПО ВОЗДУХУ

Тянуть витую пару по всей квартире нет никакой необходимости – современные стандарты беспроводных сетей просты в настройке и обеспечивают скорость, достаточную для любых потребностей домашних пользователей. И если в квартире или загородном доме мы имеем несколько компьютеров, соединить их в беспроводную сеть не составит особых проблем. Первым делом надо убедиться, что в ноутбуках есть встроенный адаптер Wi-Fi. Сейчас его устанавливают во все без исключения современные модели. Если же имеется устаревший компьютер, то можно докупить отдельный адаптер для слота PCMCIA. Цена вопроса порядка $35-$70, в зависимости от марки производителя и количества поддерживаемых стандартов Wi-Fi. Для настольных ПК, которые редко оснащаются интегрированными беспроводными сетевыми картами, придется докупить карточку для разъема PCI – цена останется примерно той же, что и в случае с ноутбукам.
Итак, технологию беспроводного доступа к сети обеспечивает стандарт Wi-Fi. Сейчас в продаже встречаются в основном адаптеры, работающие с протоколом i802.11 b/g. Цифры обозначают номер принятого стандарта передачи данных и никакого интереса для нас не представляют. А вот буквы «b/g» и есть виды поддерживаемых протоколов. Первый, «b», постепенно устаревающий стандарт, его максимальная скорость соединения составляет всего 11 Мбит/с, что уже не отвечает современным требованиям. Что касается «g», то это наиболее распространенный на сегодняшний день протокол, и скорость передачи данных в нем составляет уже 54 Мбит/с. Но с учетом развития сетей и совершенствования цифрового контента, вполне вероятно, что уже через полтора года и этот протокол отойдет в историю. Место он уступит сетевым адаптерам с поддержкой i802.11b/g/n. Стандарт «n» обеспечивает скорость до 270 Мбит/с, что теоретически даже превышает производительность обычных проводных сетей. Но на практике реальная скорость Wi-Fi заметно ниже. Это обуславливается наличием стен, радиопомех, количеством активных пользователей в сети и т.п. Отсюда вывод, что в типичной московской квартире скорость будет заметно ниже, но, к примеру, на даче, хотя бы в паре десятков километров от города, она будет процентов на 15-20 выше.
Подключение к провайдеру может осуществляться по-разному: как исключительно по Wi-Fi, так и посредством роутера с поддержкой беспроводных технологий. В первом случае, скорость доступа не превысит 54 Мбит/с, во втором – может быть больше, если к роутеру подключаться не через Wi-Fi, а по LAN-кабелю. Цена роутера может варьироваться от $40 и до $250-$300.
В общем и целом построение беспроводной сети и выход в сеть через Wi-Fi обоснованны, если у вас есть ноутбук. В противном случае куда целесообразнее подключаться к Интернету посредством LAN-кабеля или DSL-линии.

ИНТЕРНЕТ ЧЕРЕЗ РОЗЕТКУ

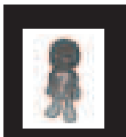
Энергетики начали прокладку своих коммуникаций еще в начале прошлого века и вполне естественно, что электросеть охватывает самые обширные территории, по сравнению с сетями других коммуникационных служб. Логично, что инженерам пришла в голову идея об использовании сетей электропередач для доступа в сеть Интернет. Специально для этих целей была разработана технология PowerLine.
История этой технологии началась в 90-х годах прошлого века с неудачного проекта компании Nor.Web – совместного предприятия канадской коммуникационной корпорации Nortel Networks и британской энергетической компании United Utilities. Причина неудачи объяснялась чрезмерными техническими проблемами и неподготовленностью рынка. Неудачи преследовали и других энтузиастов, которым на создание сетей нового типа не хватало финансирования и уверенного руководства. Между тем труды энтузиастов не пропали даром, и уже в 2001 году появилась первая сеть типа Powerline, обеспечивающая подключение к Интернету на скорости до 2 Мбит/с.
На сегодняшний день развитием сетей PowerLine занимаются и Европа, и Америка. Существуют отдельные попытки организовать доступ к сетевым ресурсам и в нашей стране. Еще в сентябре 2001 года РАО «ЕЭС России» заявило о своем намерении начать предоставление доступа в Интернет с использованием своих электрических сетей.
Результаты тестов показали, что эта технология доступа в Интернет вполне пригодна для создания локальных сетей передачи данных. При подключении к сети компьютеров удается организовать доступ в Интернет. Современное оборудование позволяет подключаться к сети на скорости до 200 Мбит/с. При этом абонентский канал эффективно работает на расстоянии до 350 м. При наличии специальных адаптеров становится возможной организация компьютерной сети протяженностью до 200 метров и с количеством компьютеров от 2 до 16. Можно говорить, что подключение по силовой линии электросети вполне сопоставимо с 100-мегабитным подключением через витую пару. Потому при невозможности прокладки кабеля следует обратить внимание на Powerline.





Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Game Cube
& Resident Evil 4 Limited Edition Bundle
5400 р.
PlayStation 2 Slim (RUS)
4860 р.
Xbox 360 Premium
13500 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 Full 60Gb (rus)
20790 р.
PSP Base Pack
5940 р.
Покупку можно оплатить кредитной картой
Игру доставят в день заказа
Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
Metal Gear Solid: The Twin Snakes (Players Choice) 1620 р.
Legend of Zelda: Twilight Princess 2160 р.
Skies of Arcadia Legends 1755 р.
Sonic Heroes 1350 р.
Tom Clancys Rainbow Six 2430 р.
Gears of War (region free) 2295 р.
Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 2430 р.
Dead or Alive Extreme 2 2430 р.
Final Fantasy X (Platinum) 810 р.
Virtua Fighter 5 (PAL) 2052 р.
Godfather: the Don's Edition 2160 р.
1350 р.
God of War II (RUS) 1350 р.
Prince of Persia: Trilogy 1215 р.
Burnout Dominator 1350 р.
Need for Speed Carbon Collector's Edition 1404 р.
Resistance: Fall of Man (PAL) 2025 р.
F.E.A.R. (PAL) 2160 р.

COOLER MASTER RS-A00-EMBA REAL POWER PRO



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ИГРОВЫЕ СТАНЦИИ ПОТРЕБЛЯЮТ ВСЕ БОЛЬШЕ ЭНЕРГИИ. ПОКА РАЗУМНЫЙ ВЫХОД ИЗ ПОЛОЖЕНИЯ НЕ НАЙДЕН, ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ ПРИХОДИТСЯ ОСНАЩАТЬ СВОИ СИСТЕМЫ МОЩНЕЙШИМИ БЛОКАМИ ПИТАНИЯ. И ВОТ ДОЛГОЖДАННЫЙ РУБЕЖ ПРОЙДЕН – ПРЕДСТАВЛЯЕМ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ PSU МОЩНОСТЬЮ 1 КВТ, ОТ КОМПАНИИ COOLER MASTER.

ЧЕМ ИНТЕРЕСЕН?

Многие известные производители активно занялись выпуском сверхмощных блоков питания. Они предъявляют серьезные требования к охлаждению, поэтому многие из доступных решений заглушают ревом вентиляторов и охладитель на процессоре, и кулер видеокарты. Отметим, что Cooler Master RS-A00-EMBA Real Power Pro по сравнению с другими 1000-ваттниками работает достаточно тихо, что является огромным плюсом. Мало того, в комплекте поставляется в качестве подарка открывалка для бутылок с логотипом производителя.

СПЕЦИФИКАЦИИ

Рабочая мощность	1000 Вт
Соединений типа Molex (4 контакта)	6
Соединений типа PCI-E (6 контактов)	4
Соединений типа SATA	8
Соединений типа FDD (4 контакта)	2
Пиковая мощность	1200 Вт
Схема коррекции	Активная PFC
Эффективность (КПД)	>85%
Время выработки	~100000 ч
Диапазон входных частот	47-63 Гц
Размеры	150x180x86мм

$340

Пассивное охлаждение выполнено традиционным для Cooler Master способом. Здесь установлены два Т-образных радиатора из алюминия с лепестками квадратной формы. Обдуваются внутренние компоненты Cooler Master RS-A00-EMBA Real Power Pro с помощью нестандартного 135-миллиметрового вентилятора.

Размеры блока, по сравнению со стандартными решениями формата ATX, увеличились на 40 мм. Покрытие корпуса глянцевое – на нем хорошо заметны жирные пятна и отпечатки пальцев. Конечно, если это имеет для кого-то значение. Задняя стенка снабжена перфорацией. Двухходового свитча для переключения положений «вкл/выкл» не предусмотрено.



Производитель предупреждает, что подключение блока питания к розеткам, рассчитанным на ток менее 10 А или менее 15 А для сети 110 В, может быть опасным. Отметим, что эти требования имеют силу в том случае, если система действительно потребляет 1000 Вт. В других случаях рассматриваемый блок можно без опасений подключать к розеткам, рассчитанным на меньшее напряжение.

Радиотехнические элементы посажены достаточно плотно. Два одинаковых силовых трансформатора работают синхронно, что позволяет снизить нагрузку на каждый из них. Такое решение объясняется скорее габаритами киловаттного трансформатора – при его использовании размеры блока сильно бы увеличились.

ВЕРДИКТ

Блок Cooler Master RS-A00-EMBA Real Power Pro демонстрирует отличные показатели по нагрузке и оснащен большим количеством шлейфов питания. Настоящие энтузиасты уж точно оценят его по достоинству! Из прочих преимуществ отметим сравнительно тихое по сравнению с аналогичными киловаттными БП охлаждение, превосходные рабочие характеристики и интересную комплектацию. Расстроить любителей большой мощности может разве что слишком высокая цена. За $350 можно приобрести отличную графическую плату или процессор. Так что разумность такой покупки каждый для себя определяет сам.

OCZ PC2-6400 CROSSFIRE EDITION

УДВОЕННАЯ СИЛА

НЕ ТАК ДАВНО NVIDIA ОБЕСПЕЧИВАЛА ПОДДЕРЖКУ МОДУЛЯМ ПАМЯТИ И БЛОКАМ ПИТАНИЯ, ПРИСВАИВАЯ ЗНАК «NVIDIA SLI READY». ОЧЕРЕДЬ ДОШЛА И ДО КОНКУРЕНТА – КОМПАНИИ AMD, КОТОРАЯ СЕРТИФИЦИРОВАЛА КОМПЛЕКТЫ ПАМЯТИ, ПРОИЗВЕДЕННЫЕ ПОД МАРКОЙ OCZ. СЕГОДНЯ МЫ РАССМОТРИМ КАК РАЗ ТАКОЙ НАБОР.

Есть мнение, что DDR2 понемногу сдает свои позиции и уступает место более современной памяти DDR3. Если вспомнить постепенный переход с DDR на DDR2, то окончательное вытеснение произойдет не раньше чем через год-два. Теперь, когда и AMD, и Intel полностью поддерживают DDR2 и преобразовали свои платформы, продажи памяти весьма высоки. Вряд ли производители откажутся от столь лакомого куска в обмен на пока еще экспериментальный стандарт DDR3. Представленный комплект OCZ PC2-6400 Crossfire Edition принадлежит к распространенной категории DDR2-800. Большинство модулей такого типа являются на деле разогнанными DDR2-667. Так что зачастую выгоднее приобрести планки PC2-5300/5400, нежели почти те же PC2-6400, но более дорогие. Однако отметим, что главное преимущество DDR2-800 – стопроцентная поддержка работы на заявленных таймингах, частотах и указанном напряжении.

Компания OCZ предлагает в общей сложности девять комплектов, которые могут трудиться на 800 МГц, однако все они предъявляют требования по вольтажу – не менее 2.0 В. Модули OCZ PC2-6400 Crossfire Edition также работают при большем напряжении. Судя по результатам тестирования, мы можем сказать, что это один из самых лучших наборов памяти из всего ассортимента компании OCZ. Комплект состоит из двух модулей, каждый из которых оснащен перфорированным радиатором красного цвета. С каждой стороны имеется наклейка, свидетельствующая о прохождении сертификации ATI. Таким образом, гарантируется, что OCZ PC2-6400 Crossfire Edition в любом случае будет работать с системой видеокарт, объединенных по технологии Crossfire. Сомнительное достоинство, но факт остается фактом. Общий объем памяти, представленный набором, равен 2048 Мбайт. Никаких проблем по совместимости обнаружено не было. Память хорошо работала и на высокопроизводительных системных платах ASUS, и на бюджетных моделях платформ от Albatron и ECS. Протестированные планки показали превосходный уровень стабильности, если учесть, что мы разогнали модули, практически не прибегая к увеличению напряжения. Тем не менее, тестируемая память не стала работать при действующих настройках на 1.8 или 1.9 В. Тот минимум, при котором обеспечивается функционирование без сбоев, ограничивается все тем же порогом в 2.1 В. Нам удалось разогнать модули до 975 МГц. Отметим, что это неплохой результат, если учесть, что большинство комплектов без соответствующего охлаждения редко когда проходят порог 1000 МГц.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Комплектация набора	2 x 1024 Мбайт
Тип памяти	DDR2 SDRAM
Стандарт	PC2-6400
Схема таймингов	4-4-4-15
Эффективная частота	800 МГц
Эффективная пропускная способность	6400 Мбит/с
Частота шины данных	400 МГц
Напряжение питания	2.1 В
Тип радиатора	Пластинчатый XTC
Форм-фактор	DIMM, 240 контактов

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Системная плата	Asus M2N32 SLI Deluxe, Сокет AM2
Процессор	AMD Athlon 64 X2 5000+
Видеокарта	ASUS Radeon EAX1900XTX
Винчестер	80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
Блок питания	450 Вт, Floston

РЕЗУЛЬТАТЫ

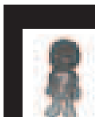
SiSoft 2007 Pro 4-4-4-12, 2 В	5624
Quake 4, 1024x768, No AA, No AF, No AF	114
Unreal Tournament 2004, 1024x768, No AA, No AF, No AF	126
SiSoft 2007 Pro 5-5-5-12, 2.2 В DDR2-975	7273
Quake 4, 1024x768, No AA, No AF, No AF	119
Unreal Tournament 2004, 1024x768, No AA, No AF, No AF	130

$230



ВЕРДИКТ

Модули памяти OCZ PC2-6400 Crossfire Edition изготовлены серьезной компанией, чья продукция уже долгое время пользуется успехом у геймеров и энтузиастов. Мы удостоверились в том, что протестированный комплект отлично поддается разгону, держит высокий уровень частот и работает при низких задержках. Единственное, что может расстроить при покупке, – это слишком высокая цена за комплект, однако любителей высоких скоростей это вряд ли остановит.

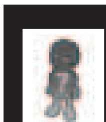


Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ЗВУК И МУЗЫКА

Передача аудиоданных

Многие игровые платформы поддерживают многоканальный звук. Правильный подход к организации звука позволит не только получать удовольствие от кино и игр, но и наслаждаться музыкальными композициями на должном уровне. Для начала следует представить схему формирования сигнала относительно персонального компьютера. Цифровой поток с жесткого диска, внешнего носителя (оптический диск, флэшка и т.п.) передается на системную плату, которая, если упростить, ретранслирует его на звуковую подсистему. Здесь сигнал преобразуется из цифровой формы в аналоговую и пускается на средство вывода – колонки или наушники. Важно отметить, что качество выходного звучания зависит только от аудиокарты и акустической системы! Таким образом, смена другого элемента ПК, будь то процессор или видеокарта, не повлияет на требуемый результат. Комната, в которой находится система (речь идет именно о колонках), придает выходному потоку некоторую обработку, не говоря уже о расположении динамиков в помещении. Однако и здесь многое зависит от пользователя.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

Звуковые карты

Первое, о чем нужно позаботиться при организации домашнего кинотеатра или игровой аудиосистемы через ПК, – это звуковая карта. Для начала следует обозначить цель – для каких нужд приобретается устройство? Если ваша задача лишь услышать фоновое звучание через дешевые колонки за $3, то качественная звуковая конфигурация будет просто не к месту. Все достоинства высококлассной платы не будут заметны из-за низкопробной акустики. Здесь будет достаточно встроенного кодека, которым оснащается большинство настольных платформ и ноутбуков. Однако интегрированный звук оказывает отрицательное влияние на производительность в играх. В результате геймеру приличная подсистема просто необходима. Следует разделить весь ассортимент звуковых карточек на три категории: универсальные, игровые и профессиональные. Подробно о последнем классе мы говорить не будем, тем более что для любителей игр они не имеют особой ценности. Благодаря своей узкой специализации устройства для профессионалов не позволяют в должной мере работать как с игровым, так и с обычным аудиопотоком. Дело в том, что для реализации объемного звучания плате требуется производительный сигнальный DSP-процессор, который занимается обработкой цифрового сигнала. Стоит учесть, что рядовой геймер требует от звуковой карты реализации объемного звучания, простоты эксплуатации, обширных возможностей коммутации, а также поддержки интересных программных решений.

Удовлетворить потребности любителей интерактивных развлечений и дать пользователю возможность работать со звуком смогла лишь компания Creative. На сегодня продукты серии X-Fi являются самым разумным выходом из положения, поскольку более интересных решений с точки зрения качества и универсальности рынок предложить не может. Однако монополизация рождает свои собственные законы – за самый дешевый комплект придется выложить порядка $150. Набор с внешним модулем для регулировки параметров обойдется в $300 и более. Поддержку эффектов EAX можно получить и на более старых моделях типа Creative Audigy – они и стоить будут дешевле. Отметим также, что звуковые платы не устаревают – они просто развиваются. Так что, купив модель предыдущей серии, вы получаете качественный звук, но без дополнительных примочек и бонусов.

Отдельного внимания заслуживают внешние аудиокарты. Нередко бывает так, что портативный компьютер – единственная система в доме. Получить и от этого ПК достойное звучание можно, приобретя внешний звуковой адаптер. Производители предлагают как USB, так и PCMCIA-варианты. В данном случае качественные устройства найти не так сложно. Неплохие аудиокарты выпускают компании Terratec, E-Mu, M-Audio и та же Creative. Большинство из них делают платы с поддержкой многоканального звучания. Выложить за такую карточку придется от $50 до $300 в зависимости от марки и модели устройства.

Акустика

Акустические системы являются вторым ключевым звеном в любой аудиоконфигурации.

Предлагаемые комплекты могут характеризоваться как типом звукового распределения (5.1, 2.1 и т.п.), так и способом расположения (напольные, настольные). Однако основная цель у всех наборов одна – обеспечить максимально корректный выходной сигнал. За всю историю существования и развития акустических систем конструкция самих динамиков практически не претерпела изменений. Динамические головки выглядят как и прежде, современные технологии позволяют лишь сделать головки более долговечными и снизить стоимость процесса изготовления. На качество звучания в должной мере влияет акустическое оформление динамика или, как его еще называют, динамической головки. Акустически разгруженное оформление подразумевает тот факт, что колебание диффузора ограничивается жесткостью подвеса. При выборе сабвуфера следует обратить внимание не на громкость, а на качество воспроизведения баса. Опираться, конечно же, стоит на личные предпочтения, но важно помнить и об его основной задаче – достоверное воспроизведение всего диапазона НЧ-сигнала. В идеале колонки должны быть оснащены корпусом из плотного материала. Лучше всего подходит обычное дерево, но большинство бюджетных моделей собраны с использованием декорированного MDF (прессованные опилки). Колонки из природного материала стоят достаточно дорого, так что при скудном бюджете подойдет и фибролит. Следует также обратить внимание на толщину панелей. Слишком тонкие стенки отрицательно влияют на качество звучания. В предыдущих номерах мы уже рассказывали о преимуществах и недостатках колонок 5.1, 2.1 и 2.0. Так что категорию для себя каждый определяет сам. Стоит только лишь отметить, что лучшим выбором будет не дешевая и многоканальная акустика, а качественная, вне зависимости от конфигурации.

1 Ощутить всю гамму чувств в процессе игры поможет аудиокарта из серии Creative X-Fi.

2 Структура передачи сигнала от носителя к источнику.

3 Менять кабели разумно, если речь идет о дорогой акустике. Качество звукопередачи бюджетных колонок после такой процедуры вряд ли ощутимо изменится.

4 Идеальная амплитудно-частотная характеристика представлена прямой; на самом деле это не так.

5 Для достижения эффекта присутствия при работе с многоканальной акустикой рекомендуется вариант расстановки, указанная на схеме. Сабвуфер лучше ставить в угол комнаты.

1



Следует разделить весь ассортимент звуковых карточек на три категории: универсальные, игровые и профессиональные.

СОВРЕМЕННЫЙ НАСТОЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР СТАЛ ПОМОЩНИКОМ ЧЕЛОВЕКУ ВО ВСЕХ ЕГО НАЧИНАНИЯХ. С ПОМОЩЬЮ ОБЫЧНОГО ПК МОЖНО ОРГАНИЗОВАТЬ СОБСТВЕННУЮ СТУДИЮ. ПРОФЕССИОНАЛЬНО РАБОТАТЬ СО ЗВУКОМ ДОМА – НЕ ТАКАЯ УЖ ТРУДНОВЫПОЛНИМАЯ ЗАДАЧА. К НАМ В РЕДАКЦИЮ ПРИХОДИТ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ПИСЕМ С ВОПРОСАМИ, КОТОРЫЕ КАСАЮТСЯ ПОСТРОЕНИЯ ДОМАШНИХ КИНОТЕАТРОВ, ИГРОВЫХ СТАНЦИЙ И ПОРТАТИВНЫХ ЛАБОРАТОРИЙ.

Подключение

Менять соединительные кабели недорогого комплекта не стоит. Это будет дорогим и бессмысленным занятием, если только длины проводов недостаточно для того, чтобы раскидать колонки по периметру помещения. Более дорогие наборы акустики можно снабдить высококлассными соединительными кабелями, но большой отдачи от этого не ждите. Изменения будут минимальными, и простому человеку будет трудно их заметить. Однако если желание поменять провода все-таки возникло, то проще всего посмотреть, какими кабелями соединены колонки, и приобрести точно такие же, но нужной длины. В данном случае вам могут понадобиться провода двух типов – микрофонные (две жилы с общей экранировкой) и инструментальные (с одной жилой). Микрофонные провода используют для подключения по интерфейсу RCA или mono-jack. Инструментальными кабелями производится коммутация всего оборудования (усилителей, микшера, динамиков). Стоят такие шнуры около $1 за метр.

Расстановка

Основной принцип расстановки колонок 5.1 состоит в том, что звуковой поток должен быть направлен непосредственно на слушателя. Обладателям маленькой комнаты, возможно, следует отказаться от идеи приобретения 5.1-системы и ограничиться качественными трифониками (набором 2.1). Если повесить полки на уровне ушей невозможно, то попробуйте найти хорошие напольные подставки. При последующей расстановке следует поэкспериментировать. Скажем больше – нужно уделить целый день подстройке купленной системы. Вы должны слышать каждый элемент в отдельности, ведь приобретение конфигурации 5.1 предполагает, что вам нужен именно объемный звук. Рекомендуемую схему расположения мы приводим на иллюстрации. С колонками 2.1 и 2.0 дело обстоит гораздо проще. Кстати, не нужно думать, что эти типы акустики устарели или чем-то хуже многоканальных вариантов. Подчас такой подход может обойтись дешевле, а результат будет гораздо лучше. Ставить такие колонки проще, да и особенных требований к расположению у них нет. Сабвуфер можно установить по своему усмотрению – важно на слух определить оптимальное место для НЧ-элемента. Из-за возможных вибраций не рекомендуем ставить его на стол.

Наш словарь

EAX (Environmental Audio Extensions). Это технология имитации звучания окружающей среды в зависимости от перемещений игрока в пространстве. Работает только с картами Creative.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Цифровой интерфейс имитации музыкальных инструментов. Был разработан для реализации части музыкальных композиций на ПК. На сегодняшний день практически не применяется.

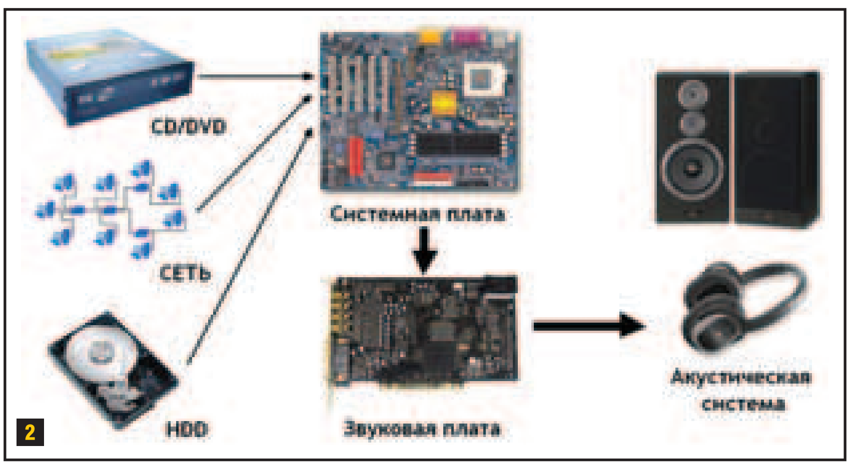
Мощность. Многие пользователи ассоциируют понятие мощности с громкостью звучания – чем мощнее, тем хуже будут спать соседи. Но далеко не каждая колонка мощностью 50 Вт будет играть громче, чем 25-ваттная. А потому мощность – это технический параметр, который позволяет произвести оптимальное сопряжение между компонентами системы.

RMS. Единицы измерения мощности. Очень часто после значения параметра мощности стоит значение RMS (например, 25 Вт RMS). На деле эта величина говорит о том, что акустика может длительное время работать при подведении сигнала мощностью 25 Вт без повреждения динамических головок. Для стандартных мультимедийных наборов следует учитывать 10% поправку – на указанной мощности большинство систем будут звучать с шумами, искажениями и призвуками.

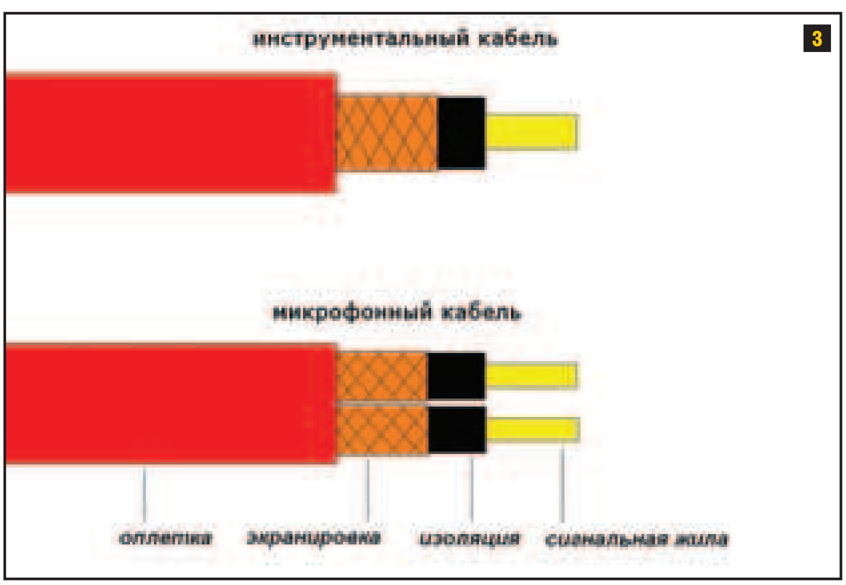
АЧХ. Амплитудно-частотная характеристика представляет собой график. Идеальным вариантом может считаться график, на котором АЧХ представлена прямой линией, однако в реальности такого быть не может – это всего лишь приближение.

Диффузор. Если снять защитную сетку (крышку) с колонки, то под ней обнаружится лицевая сторона динамических головок. Диффузор представляет собой изготовленную из бумаги форму в виде конуса с круглым основанием.

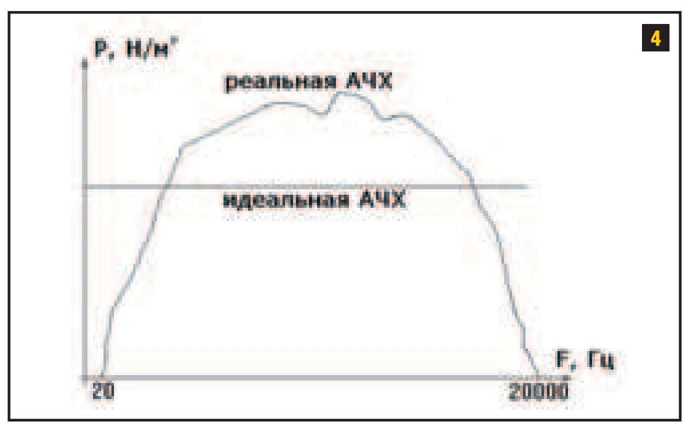
Фазоинвертор. Для того чтобы использовать звуковые волны, вызванные обратной стороной диффузора, инженеры придумали фазоинвертор. На деле это труба определенной длины и сечения. Размеры рассчитаны таким образом, чтобы не возникало дисгармонии.



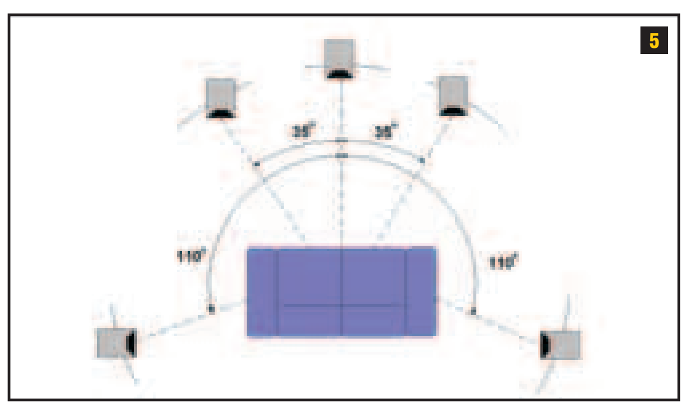
2



3



4



5

Артефакт номера



Стереоочки EyeScream

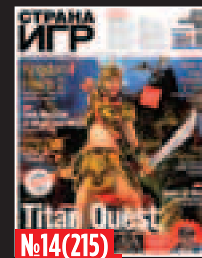
На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это да! Артефакт!» У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

Эти стереоочки появились еще во времена царствования графического ускорителя 3Dfx. В те годы громоздкие «шлемы виртуальной реальности» остановились в своем развитии, и стереоочки быстро набрали популярность благодаря сразу нескольким преимуществам: поддержке высоких разрешений и совместимости со всем, что работало под DirectX или OpenGL. Я тогда почти ничего не знал про VR-шлемы, поэтому стереоочки EyeScream от Wicked 3D стали для меня первым высокотехнологичным дивайсом, который будто сошел со страницы фантастического романа. Очки исправно работали с акселератором Voodoo 2 (по слухам, поддерживался и ряд других видеокарт) и создавали отличный стереоэффект в Unreal, Need for Speed 3, а позже – в Kingpin. Ощущение погружения накатывало только в первые минуты (часы?) после запуска модного устройства. Затем эйфория, как водится, отступала. С непривычки глаза быстро уставали, а разум привыкал к 3D и уже не видел в нем ничего сверхъестественного. Тем не менее, возвращаться к очкам, словно к зрелищному аттракциону, было приятно на протяжении нескольких лет.

Владелец:
Андрей Шилоносов,
skaarjd@gameland.ru

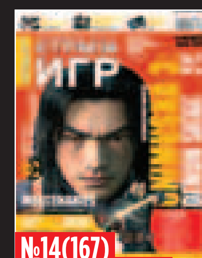


Flashback



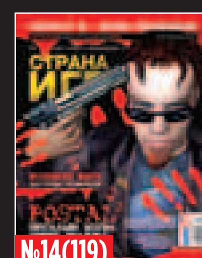
№14(215)
Год назад
Тема номера:
Titan Quest

Ролевая игра в традициях Diablo II и мифологических декорациях.



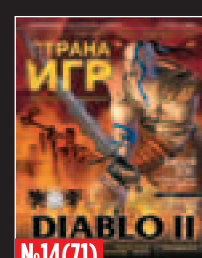
№14(167)
Три года назад
Тема номера:
Onimusha 3: Demon Siege

Жан Рено и Такеси Канесиро спасают Париж от средневековых монстров.



№14(119)
Пять лет назад
Тема номера:
Postal 2

Продолжение скандально известного и кровавого шутера.



№14(71)
Семь лет назад
Тема номера:
Diablo II

Культовая ролевая игра, на многие годы ставшая для жанра эталоном качества.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала – их электронные версии выложены на наш DVD!

Ретроконкурс 16

ИГРЫ ДЛЯ SNES

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Призы, выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен играм для замечательной приставки SNES, а разыгрываем мы фигурки кота Торо, японского символа Sony: раритетный «соникот» станет отличным аксессуаром к любой PlayStation. Ответы, как всегда, присылайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №16», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес.





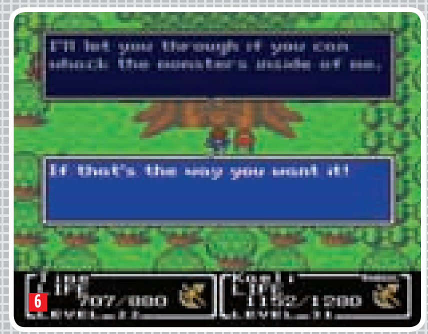
3



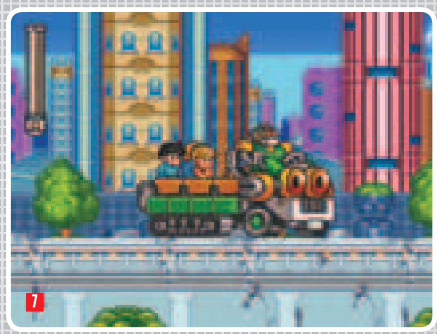
4

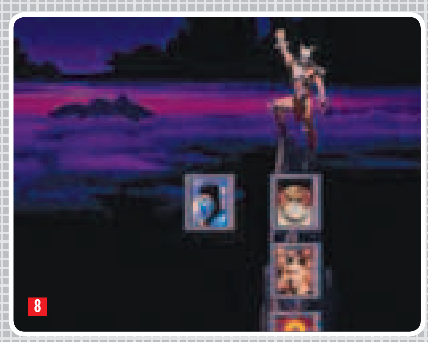

5


1



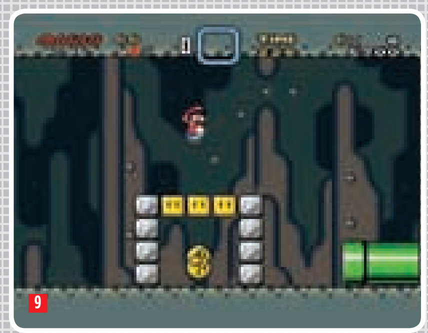
6

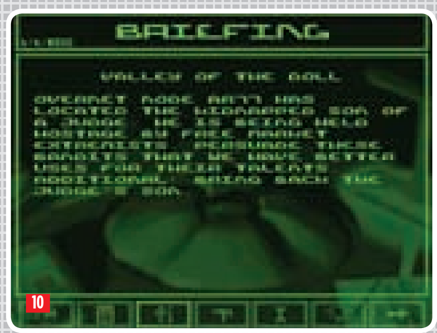

7



2


8


9



10

Подведем итоги!

Раздаем призы одиннадцатого ретроконкурса! Фигурки героев знаменитой японской ролевой игры Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King получает Артем Васильев из Казани. Поздравляем! Удачи всем участникам текущего конкурса!

Theme Hospital

ЖАНР:
STRATEGY.TYCOON

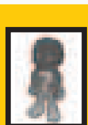
ПЛАТФОРМА:
PC, PS ONE

РАЗРАБОТЧИК:
BULLFROG PRODUCTIONS

ИЗДАТЕЛЬ:

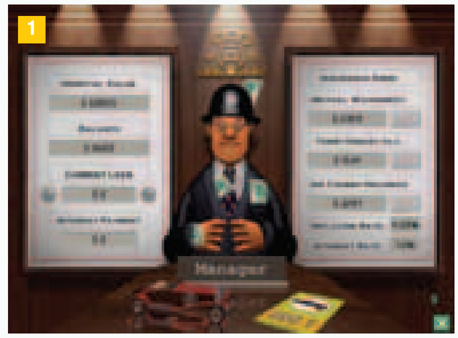
ELECTRONIC ARTS

ГОД ВЫХОДА: 1997



Автор:
Арик Мурадян
youtorama@gmail.com

Чтобы создать игру про госпиталь, потребуется чувство юмора. К счастью, компания Bullfrog от его недостатка не страдала. На их счету, как-никак, Theme Park, который является идейным прародителем Theme Hospital. Все прекрасно помнят увлекательный парк аттракционов и обезумевших детей, радостно катающихся на них. Так вот, в Theme Hospital происходит то же самое, только вместо детей – пациенты, а вместо аттракционов – куча смешных болезней, которые сотрудники Bullfrog придумывали, не жалея фантазии. Игрок выступает в роли директора частной клиники. Сначала ему доверяют маленькую больницу, и если он успешно лечит больных, то вскоре становится управляющим большого и красивого госпиталя с множеством корпусов. Компания Bullfrog всегда разрабатывала очень странные игры, у каждой из которых была своя изюминка. В Theme Hospital изюминкой является юмор. Разработчики подшучивают буквально над всем. Главное достижение – это, конечно же, около 30 несуществующих болезней: раздутая голова, которая лечится протыканием, невидимость, разбитое сердце и т.д. Также время от времени по громкоговорителю раздавался приятный женский голос и вперемешку с разными объявлениями касательно больницы предлагал приобрести другие игры студии Bullfrog. В TH очень важно все делать вовремя: если не обеспечить больным достойный уход или место ожидания, их начинает тошнить и, если это вовремя не предотвратить, то буквально за пять минут больница превратится в помойку. Обычно именно в столь неподходящий момент к вам обязательно наведывается правительственный чиновник, и все летит в тартарары. Дело в том, что в TH очень большое значение имеет психологическое состояние и физический комфорт больных и врачей, и такие мелочи, как цветы в фойе, автомат с газировкой или туалет, сберегут вам кучу нервов и времени, не говоря уже о поднятии вашей репутации. А где репутация, там и клиенты. Реалистичная, продуманная и, главное, простая экономическая система позволяет легко контролировать финансы и влиять на происходящее в больнице, например: если слава больницы не достаточно высока, то можно опустить цены на лечение, и тогда больные с большей охотой пойдут к вам. Особое внимание уделяется найму персонала – чем он квалифицированней, тем больше зарплаты приходится платить. Наняв людей, необходимо следить, чтобы они проводили достаточно времени на рабочем месте, а не просиживали штаны в комнате отдыха, и, при надобности, уволить непослушных работников. Звуковое сопровождение ничем особенным похвастаться не может, кроме очень приятной дикторши, о которой упоминалось выше. А вот графика для 1997 года очень продвинутая: все предметы интерьера обладают большим количеством деталей, а дизайн персонажей радует глаз и вызывает улыбку. Удивляет то, что в наше время, когда все кому не лень клепают сиквелы к весьма сомнительным играм, эта безусловно достойная игра не имеет продолжения, хотя и проскакивают слухи о римейке. А ведь мог бы получиться настоящий юмористический медицинский хит.



1 Нужно следить за финансами, чтоб не уйти в минус.



2 Если не отключить помощника, то он будет давать дельные советы на протяжении всей игры. Иногда это очень кстати.



3 При желании можно ознакомиться с физическим и моральным состоянием любого сотрудника.



Donkey Kong 64

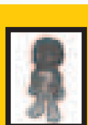
ЖАНР: ACTION.PLATFORM.3D

ПЛАТФОРМА: N64

РАЗРАБОТЧИК: RARE

ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO

ГОД ВЫХОДА: 1999



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Donkey Kong дважды спас Nintendo. Впервые в начале 80-х, затем в середине 90-х. С неподражаемым упрямством он переманивал геймеров у конкурентов и возвращал их в лоно Nintendo. Неудивительно, что герой прочно обосновался в ряду популярных игровых персонажей, обрел культовый статус, получил собственный сериал и пробрался во многие игры под видом «специально приглашенной звезды». Фигуре такого калибра уже не солидно устраивать революции – можно смело почивать на лаврах да время от времени появляться в произведениях более-менее пристойного качества, вызывая вполне заслуженные овации одним своим присутствием. Тем не менее, кое-кто в 1999-м ожидал продолжения триумфального шествия Конга и повторения истории с чудесным спасением консоли от Nintendo. Вновь угроза со стороны конкурентов, предложивших аудитории мощное железо нового поколения. Самое время герою подняться с насиженного места, расправить плечи и вдарить, что называется, «будто из последних сил». Отчасти так и получилось. Но то ли конкуренты стали опаснее да злее, то ли аудитория разрослась до необъятных размеров, а может, сам Donkey постарел и обленился… Rare, следуя давно проверенной схеме, скопировала Super Mario 64 и собственную Banjo-Kazooie, добавив незначительные, но душевные изменения. Снова остров Конга захвачен армией зловредных крокодилов, возглавляемой неугомонным капитаном по фамилии K. Rool. Дабы встретить оккупантов во всеоружии, Donkey призывает целую банду из многочисленных представителей своего семейства. Ветеран предыдущих серий Diddy Kong к событиям Donkey Kong 64 (далее DK64) обзавелся реактивным ранцем. Длинные руки Lanky Kong'а достанут любого бандита-крокодила, а заодно подтянут самого Lanky на недоступные другим обезьянам вершины. Tiny Kong умеет использовать свои косички не по назначению – для замедленного падения и преодоления препятствий. Наконец, Chunky Kong, гора мускулов с добрым сердцем и ранимой душой, поднимает тяжести и раздает крепкие затрещины особо зарвавшимся недругам. Постепенно герои приобретают новые способности, позволяющие им исследовать собственные кусочки огромного игрового мира, ловчее расправляться с врагами и открывать секреты на пройденных уровнях. Благо, секретов более чем достаточно, и собирательство в семействе Конгов – занятие чрезвычайно распространенное. Золотые бананы и обычные, медальки и монетки, фотографии и кусочки карты, короны и ключи… Только заполучив все это добро, можно заставить злодейского капитана умыться крокодиловыми слезами. Не забудем про увлекательный мультиплеер, разнообразные мини-игры, эффектные боссов, хорошее музыкальное оформление и замечательную для своего времени графику; получаем в результате отличную игру, на которую не жалко ни времени, ни терпения. Но вряд ли у кого-то возникнут обоснованные сомнения в том, что Donkey Kong Country (даже являясь, по сути, клоном Super Mario World) – шедевр на все времена, а в случае с DK64 такие сомнения есть. Они сбивали с толку критиков и коварно смущали неокрепшие умы некоторых игроков, подталкивая людей строчить разгромные обзоры. Слава богам, игра, как все гениальное, оказалась неоднозначной и наравне с заниженными оценками получила такое же, если не большее, количество восторженных отзывов.



1 Не надейтесь взять понравившегося Конга, а затем самоотверженно спасти остров в одиночку – играть придется за всех обезьянок поочередно.



2 Donkey Kong 64 – продолжение трилогии Donkey Kong Country для SNES.



3 В движении игра смотрится гораздо лучше.



Beauty and the Beast

ЖАНР: ACTION.PLATFORM.2D

ПЛАТФОРМА: SNES, NES

РАЗРАБОТЧИК: HUDSON

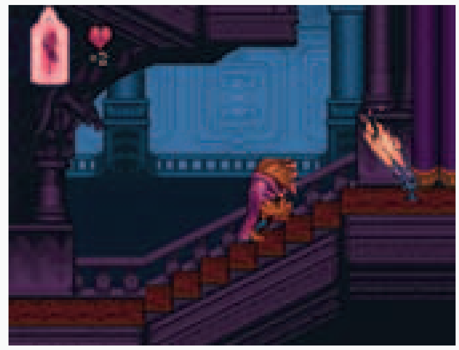
ИЗДАТЕЛЬ: HUDSON

ГОД ВЫХОДА: 1994

Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Сегодня, когда я вспомнил о картридже Beauty and the Beast, на меня снизошло озарение. Я отчетливо осознал, чего не хватает «играм по лицензии». Не хватает им собственного жанра, который так и следовало бы назвать: «игра по лицензии». В мультфильме «Красавица и Чудовище» Чудовище терзали душевные страдания. Оно не прыгало по платформам в темных подземельях, не боролось с каменными горгульями и летающими книжками, каждое мгновение рискуя сорваться в пропасть. Этим занимался Марио в грибном королевстве, когда спасал свою Принцессу (тоже красавицу). Пусть Чудовище действительно било волков, грозно рычало, побеждало Главного Плохиша в финале и под занавес превращалось в принца, но в действительности единственная сцена, на все сто соответствующая духу первоисточника, это игра в снежки с Красавицей. Кстати, поражение в этой сцене означает полноценный проигрыш; извольте начинать все заново, ведь в лучших традициях классики 90-х скромная продолжительность произведения восполняется отсутствием точек сохранения. Вот уж воистину злая ирония судьбы – пройти огонь, воду и проиграть в снежки Красавице… Если забыть о несоответствии сути игры содержанию мультфильма, получим сделанный на совесть платформер с красивой анимацией, узнаваемыми мелодиями и стильными заставками. В конце концов, задача Чудовища – покорить сердце Красавицы, уложившись в определенный срок, и нет ничего необычного в том, что завоевать любовь оно пытается героическими подвигами да отчаянными прыжками.





The Wheel of Time

ЖАНР: SHOOTER.FIRST-PERSON.FANTASY

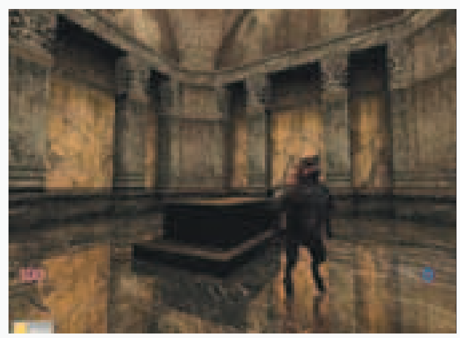
ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: LEGEND ENTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ: GT INTERACTIVE

ГОД ВЫХОДА: 1999

В год выхода славная игра The Wheel of Time стала воплощением неоправданных надежд. Ждали RPG с огромным фэнтезийным миром или бодрую адвенчуру с вкраплениями экшна, но никак не «типичный шутер с видом от первого лица». Отчего так получилось – тема для отдельного исследования. А сегодня давайте просто вспомним, чем хороша Wheel of Time и почему место ей в рубрике «Ретро», а не на задворках истории. От знаменитого литературного предка (культового цикла романов Роберта Джордана) игре достался проработанный мир и занимательный сюжет, не заимствованный напрямую, а рассказывающий о событиях, произошедших еще до начала первой книги. События эти втиснуты в рамки 3D-экшна, не отличающегося продолжительностью, зато обставленного по высшему разряду. Именно дорогое, почти «голливудское» оформление заслуживает пристального внимания сегодня. Градус увлекательности подскакивает до заоблачных высот уже со второго уровня. Движок от Unreal (весьма популярный в те дни), сочные звуковые эффекты, замечательная музыка, мастерская режиссура роликов и профессиональная работа актеров – хвалебные речи, уместные скорее в заметке о фильме. Впрочем, хватает и игровых достоинств. Далеко не в каждом шутере все привычное оружие заменено магией, а мультиплеер может похвастаться увлекательным режимом, в котором игроки защищают цитадель собственноручно устанавливаемыми ловушками.







Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning

В продаже
с 6 июля



Ретрогалерея

ИГРЫ ХИДЕО КОДЗИМЫ

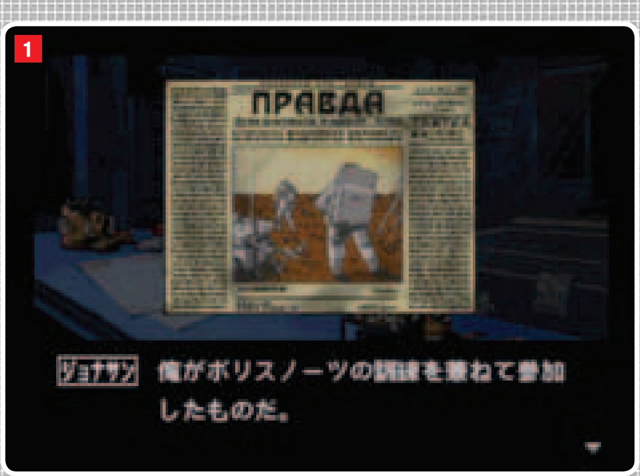
1 Policenauts (1994, NEC PC-9801)
2 Metal Gear Solid (1998, PS one)
3 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001, PS2)
4 Snatcher (1988, MSX2)
5 Zone of the Enders (2001, PS2)
6 Metal Gear (1987, MSX2)
7 Metal Gear 2: Solid Snake (1990, MSX2)



1



1



1



2

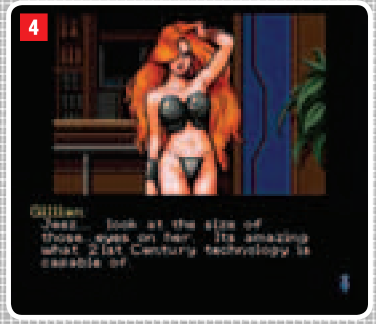


3



3

4



4



6


DON'T MAKE WAY
FOR HIM,
AT ANY COST.
LIFE
CLASS

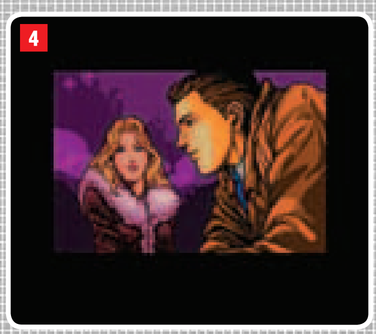
4



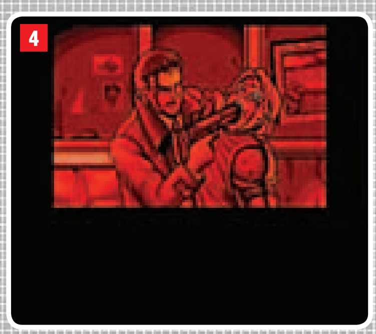
6


I'M SLEEPY.
LIFE
CLASS

4



4



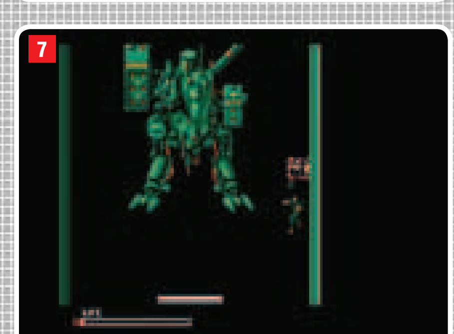
5


ENEMY

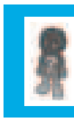
7



7

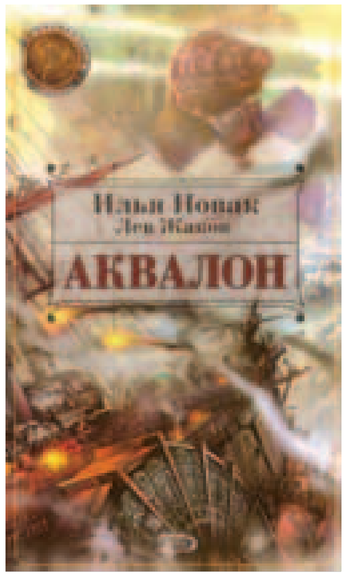


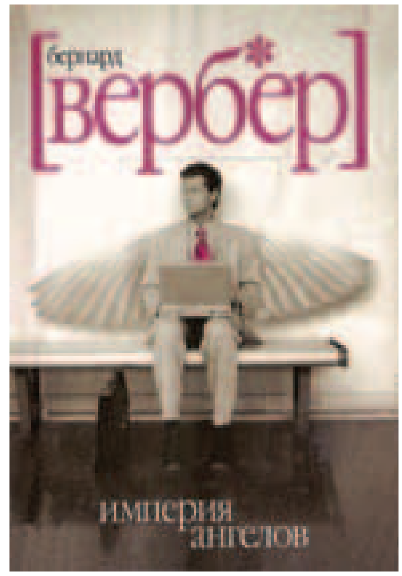
Bookshelf



Автор:
Чаплин
separate.light@gmail.com







ВАДИМ ПАНОВ
«ДЕНЬ ДРАКОНА»

ЖАНР: ГОРОДСКОЕ ФЭНТЕЗИ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Панов давно полюбился российским почитателям фэнтези серией «Тайный город». Вышло тринадцать книг, и чертовой дюжиной дело не ограничится. А в доказательство популярности серии права на ее экранизацию уже проданы одной из телекомпаний. Тайный город – современная Москва, в которой помимо бизнесменов и продавщиц мороженого незримо обитают вампиры, русалки, маги, оборотни и прочие «сказочные существа». А еще существуют три древних основных Дома, которые издревле борются за власть, стараясь при этом не мешать ничего не ведающим простым людям.
Книги Панова – не просто дешевый материальчик для чтения в метро. Они пытаются дать ответы на вполне серьезные вопросы о жизни и вообще. Причем, вполне успешно и даже с юмором. И оставаясь в формате типичной городской фэнтези.
В новом романе автор представляет нам Ягру, бесплотный дух, заточённый тысячелетия назад в Крепости. После долгих попыток он сумел вырваться из тюрьмы и, как ни странно, отправился в Тайный город. Ягра не только исполняет роль «древнего врага», он еще проясняет несколько вопросов, оставшихся в предыдущих книгах без ответа. Новые персонажи настолько мастерски и жизненно описаны, что невольно начинаешь верить автору, сопереживая судьбам героев. Впрочем, яркие герои всегда были одним из основных достоинств работ Панова.
Многие поклонники «Тайного города» считают «День дракона» лучшей книгой цикла. Однако воспринимать ее в отрыве от серии очень трудно – автор уже устал в каждой книге объяснять основы своего мира, и вы попросту не поймете, о чем идет речь. Те, кто уже знает о «Тайном городе», не пожалеют потраченных денег, а непосвященным любителям фэнтези советую открыть для себя новый захватывающий мир. Захватывающий настолько, что многие фанаты играют в ролевые игры по книгам, открывая новые тайны и создавая своих героев, которые ничуть не уступают героям Панова.

ИЛЬЯ НОВАК, ЛЕВ ЖАКОВ
«АКВАЛОН»

ЖАНР: ФАНТАСТИЧЕСКИЙ РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Хватит парить в облаках – там водятся опасные чудовища. Они с удовольствием полакомятся каждым, кто посягнет на их территорию. Однако для героев книги «Аквалон» они не так уж и страшны, ибо для путешествий по облакам придуманы так называемые эфиропланы – кораблики с крылышками и емкостями с легким газом. Нет, конечно же, это не мир мечтателей, они плавают по облакам так же, как мы плаваем по воде. В небе процветает пиратство и рабство – так что о прелестях развитой цивилизации, вроде милиции, пособия по безработице и профсоюзов, и мечтать не приходится. Жители настроены друг к другу крайне враждебно, можно сказать, каждый сам за себя. И вот, в один прекрасный денек молодой, но деловитый пират Гана по прозвищу Красный Платок встречает свою Любовь.
И тут начинается жуткая круговерть. Гана постоянно где-то носится, встревает в какие-то передряги, кого-то убивает, что-то находит, узнает... в общем, на протяжении всей книги меня не покидало ощущение, что я играю в малобюджетную компьютерную игру от третьего лица с плохим русским переводом и что сейчас, с минуты на минуту, вот-вот появится Джек Воробей.
Придуманный Новаком и Жаковым мир весьма необычен, но вот описан он из рук вон плохо. Названия городов, островов и океанов, имена и клички порой просто непроизносимы или крайне нелепы и смешны. К примеру, в центре мира Аквалон расположено Беспричинное Пятно, а на юго-западе среди архипелага Суладар есть острова Аи-Ои и Маумау. Такое обилие новых слов, в которых нет никакого смысла, крайне затрудняет чтение и отвлекает от сюжета.
На счету украинца Новака работы над сценариями к некоторым компьютерным играм («Герои уничтоженных империй», S.T.A.L.K.E.R.) и полсотни опубликованных статей, рассказов и повестей, что вроде бы должно говорить о его мастерстве и увлеченности писательским ремеслом. Но «Аквалон», первая книга из серии «Похитители Миров» и девятая книга Ильи, – совершенно невыразительное фэнтези.

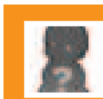
БЕРНАРД ВЕРБЕР
«ИМПЕРИЯ АНГЕЛОВ»

ЖАНР: НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА, ФИЛОСОФСКОЕ ЭССЕ, ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ГЕЛЕОС»

Что вы сделаете, если огромный пассажирский авиалайнер влетит прямо к вам в квартиру, когда вы, например, спокойно завтракаете? Бернард Вербер готов доступно об этом рассказать на страницах своей «Империи». Книга является продолжением «Танатонавтов», где автор размышляет о загробном мире, однако и сама по себе «Империя» читается с большим интересом. По замыслу автора, существует только Рай и грешная земля, на которой души зарабатывают определенное количество очков, чтобы избавить себя от вечного круга перерождений и стать ангелами, знающими все тайны мира (согласитесь, радужная перспектива смерти).
Главному герою, Мишелю Пэнсону, выпал счастливый случай стать ангелом, которому, помимо абсолютного знания, достались трое подопечных – американская фотомодель Венера, французский писатель Жак и русский паренек-детдомовец Игорь. Помимо нескольких сюжетных линий, включающих невероятно увлекательное описание жизни «деток» Мишеля с самого зачатия и повседневной работы ангелов-хранителей, в книге время от времени проскакивают цитаты из «Энциклопедии относительного и абсолютного знания», являющейся не то заметками ангела-всезнайки, не то дневником философа, который записывает туда не только мировые истины, но и кулинарные рецепты, байки, логические задачки. Написана книга не поучительно и назидательно, а вызывающе и с насмешкой над мировыми религиями. Легкая ирония над современным обществом и богохульные шуточки не позволяют читателю надорваться под грузом философии и некоторых нудных страниц (когда нам объясняют уже известные, пережеванные тысячу раз истины). Француз по национальности, Вербер завоевал популярность во всем мире. Его первая книга была написана в 1991 году и сразу же заняла почетные места на полках читателей во всем мире. Два его романа уже экранизированы, а третий фильм готовится к премьере в этом году. Сама же «Империя ангелов» была написана в 2000 году, но до сих пор находится в списках мировых бестселлеров. В России ее перевели только в 2005. Ходят слухи, что «Империя» тоже будет экранизирована.

Widescreen

СОВРЕМЕННЫЕ ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ И НА DVD



Автор:
Серил Лямуров
ceril@gameland.ru

ПОЙДЕМ В КИНО!



ГАРРИ ПОТТЕР И ОРДЕН ФЕНИКСА

(HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX, КАРО ПРЕМЬЕР)

В КИНОТЕАТРАХ С 19 ИЮЛЯ

- РЕЖИССЕР: ДЭВИД ЙЕЙТС
- В РОЛЯХ: ДЭНИЕЛ РЭДКЛИФФ, РУПЕРТ ГРИНТ, ЭММА УОТСОН, ХЕЛЕНА БОНЭМ-КАРТЕР, РОББИ КОЛТРЕЙН, РЭЙФ ФАЙНС, МАЙКЛ ГЭМБОН, ГЭРИ ОЛДМАН, АЛАН РИКМАН
- ЖАНР ФЭНТЕЗИ



Феноменальный успех книг Джоан Роулинг быстро открыл двери «Гарри Поттеру» в мир кино. Спустя всего четыре года после выхода первого романа студия Warner Bros. выпустила его экранизацию. И не какую-то телевизионную постановку, сериал или мультфильм, а настоящий полнометражный блокбастер с бюджетом в 125 миллионов долларов. Первым на пост режиссера студия выбрала Криса Коламбуса, снявшего семейные комедии «Один дома» и «Миссис Даутфайер» с Робином Уильямсом. У него получилась безопасная детская сказка, довольно близко следующая тексту оригинала. Второе, конечно, пришлось по душе многим фанатам книжки, однако не знакомым с первоисточником зрителям фильм мог показаться скучноватым и пресным. Тем не менее кассовые сборы были на высоте, а продюсеры в последующих частях решили поэкспериментировать с другими режиссерами. «Узника Азкабана» снял Альфонсо Куарон («Большие надежды», «И твою маму тоже», «Дитя человеческое»), а «Кубок огня» – Майк Ньюэлл («Четыре свадьбы и одни похороны», «Донни Браско», «Улыбка Моны Лизы»). Как видно из списка работ, причислить их к мастерам высокобюджетных блокбастеров или детского кино нельзя. Однако каждый привнес в фильмы о Гарри Поттере что-то свое, все больше преображая оригинал. «Узник Азкабана» избавился от жесткой привязанности к книге, фильм стал намного более цельным, серьезным и увлекательным. А англичанин Майк Ньюэлл напомнил о корнях сериала и добавил английской эксцентричности.
Почему я так много внимания уделил режиссерам фильмов о Гарри Поттере? Потому что первый вопрос, возникающий в связи с новой частью, «Орденом Феникса», – кто такой Дэвид Йейтс и почему на этот раз продюсеры предпочли британского телевизионщика? Ведь снять новую часть сериала предлагали таким знаменитым режиссерам, как Мире Наир и Жан-Пьер Жене. Конечно, производство «Гарри Поттера» прекрасно отлажено и на общем качестве постановки очередная смена режиссера вряд ли отразится, но все же после Куарона и Ньюэлла начинаешь волноваться. А не отбросит ли это сериал назад, к временам Коламбуса? Не потеряет ли он свою особую жилку, благодаря которой прославились предыдущие две части? На сей раз сменили и сценариста, вместо привычного Стивена Клоувса за работу возьмется Майкл Голденберг, написавший до этого сценарии к фильмам «Постель из роз», «Контакт» и «Питер Пэн». И композитор тоже новый – саундтрек к первым трем частям писал знаменитый Джон Уильямс, к четвертой – Патрик Дойл, а к «Ордену Феникса» – некий Николас Хупер, преимущественно работающий на телевидении. Самое разумное объяснение – это стремление Йейтса и команды полностью посвятить себя на несколько лет проекту, ведь ни Куарон, ни Ньюэлл ставить больше одной части не согласились. Продюсерам нужно выдавать по серии раз в полтора года и в идеале работать одной командой без остановки, а смена режиссера и концепции производство не подстегнет. Насколько сильно повлияет этот шаг продюсеров на качество новой серии, мы узнаем уже 19 июля, когда фильм выйдет в прокат. И будем надеяться, что Йейтс, вопреки моим сомнениям, снял достойное продолжение сериала. Ведь «Гарри Поттер и Принц-полукровка», который выйдет в российский прокат 28 ноября 2008 года, режиссирует он же.



ДРУГИЕ ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

С 19 ИЮЛЯ:

БРАТСТВО КАМНЯ (CONCILE DE PIERRE, LE, ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП)

- ЖАНР: МИСТИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: ГИЛЬОМ НИКЛУА
- В РОЛЯХ: МОНИКА БЕЛУЧЧИ, МОРИЦ БЛЯЙБТРОЙ, КАТРИН ДЕНЕВ

«Братство камня» (в оригинале «Собор в камне») – это очередная экранизация Жана-Кристофа Гранже, автора романов и сценариста таких представителей французской традиции жанра «полар», как «Багровые реки», «Видок» и «Империя волков». Хотя «Братство камня» на первый взгляд и похож на своих «родственников», на самом деле события в нем разворачиваются вяло и предсказуемо. Есть тут и мистика, и крупный заговор, и неожиданные предательства, но старомодная серьезность здесь граничит с бессмысленной пустотой.

С 26 ИЮЛЯ:

10 ШАГОВ К УСПЕХУ (10 ITEMS OR LESS, ЛЮКСОР)

- ЖАНР: КОМЕДИЙНАЯ МЕЛОДРАМА
- РЕЖИССЕР: БРЭД СИЛБЕРЛИНГ
- В РОЛЯХ: МОРГАН ФРИМЕН, ПАЗ ВЕГА, ДЭННИ ДЕ ВИТО (КАМЕО)

«10 шагов к успеху» – с одной стороны, камерная комедийная мелодрама о стареющем актере и обворожительной, но своенравной молодой кассирше. С другой, сатира на оторванных от жизни голливудских звезд, в данном случае на Моргана Фримена. Здесь, будучи не только исполнителем главной роли, но и одним из продюсеров, он подшучивает сам над собой. Особенно смешны сцены, где его принимают за «того актера, что играл в фильме с Эшли Джадд». Брэд Силберлинг создал на этот раз почти арт-хаусную комедийную мелодраму, полностью снятую «ручной» камерой.

НЕМНОЖКО БЕРЕМЕННА (KNOCKED-UP, UPI)

- ЖАНР: КОМЕДИЙНАЯ МЕЛЛОДРАМА
- РЕЖИССЕР: ДЖАД ЭПЕТОУ
- В РОЛЯХ: КЭТРИН ХАЙГЛ, ПОЛ РАДД, СЭТ РОГЕН, ЛЕСЛИ МАНН

Прошлым летом Universal выпустили «Развод по-американски» – в целом неудачную комедию про семейную жизнь великовозрастного лоботряса и совсем не похожую на него интеллектуалку. В этом году не менее великовозрастный лоботряс проводит ночь с целеустремленной карьеристкой, отмечающей в клубе повышение, после которой она беременеет. Первую половину фильма главные герои пытаются свыкнуться с нежданным ребенком и сойтись друг с другом – эта часть изобилует множеством смешных, но специфичных шуток. А во второй половине они переключаются на разборки и скандалы, и юмор становится все жестче и безвкусней. В результате фильм попадает в ту же ловушку, что и прошлогодний «Развод по-американски» – слишком смешно для мелодрамы и слишком серьезно для комедии.

ХОСТЕЛ 2 (HOSTEL 2, ПИРАМИДА)

- ЖАНР: ХОРРОР
- РЕЖИССЕР: ЭЛИ РОТ
- В РОЛЯХ: ЛОРИН ДЖЕРМАН, ХИЗЕР МАТАРАЦЦО, БИЖУ ФИЛЛИПС

При бюджете в 4.5 миллионов долларов первый «Хостел» в одних Штатах собрал в прокате в 10 раз больше. Объяснить такой успех можно только выгодной темой, фамилией Тарантино в титрах и кучей обнаженки. Хоть кино и выставляется как хоррор, или даже слэшер, страшным или по-настоящему кровавым его назвать нельзя, впрочем, как и чем-то особенным вообще. Вторая часть, вопреки законам продолжения, растеряла всю обнаженку и интригу и стала еще более пресной. На этот раз в Братиславу отправляют трех девушек, а попутно рассказывают о содержателях кровавой бани. Из-за смены пола главных героев мы потеряли ту самую обнаженку (не показывать же голых парней), а повесть о заказчиках, тех, кто, собственно, и оплачивает жестокое развлечение, еще больше размазывает саспенс в беспомощной попытке объяснить поступки богатых садистов. Остается вопрос: что здесь забыл продюсер Квентин Тарантино?

УЖЕ НА DVD!



800 РУБЛЕЙ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ МИРЫ РЕНЕ ЛАЛУ:

ДИКАЯ ПЛАНЕТА / ВЛАСТЕЛИНЫ ВРЕМЕНИ / ГАНДАХАР: СВЕТОВЫЕ ГОДЫ

(PLANETE SAUVAGE, LA / MAITRES DU TEMPS, LES / GANDAHAR, RUSCICO)

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСК: DVD9+DVD9+DVD9 (DIGIPAK)
- ВИДЕО: 1.77:1 (16X9) / 1.66:1 (16X9) / 1.33:1 (4X3)
- ЗВУК: «ДИКАЯ ПЛАНЕТА» И «ГАНДАХАР»: DD 5.1 РУССКИЙ (СИНХРОН) И ФРАНЦУЗСКИЙ, DD 1.0 ФРАНЦУЗСКИЙ; «ВЛАСТЕЛИНЫ ВРЕМЕНИ»: DD 5.1 РУССКИЙ (СОВЕТСКИЙ ДУБЛЯЖ), РУССКИЙ (СИНХРОН) И ФРАНЦУЗСКИЙ, DD 1.0 РУССКИЙ (СОВЕТСКИЙ ДУБЛЯЖ)
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ИНТЕРВЬЮ С РЕНЕ ЛАЛУ О СОЗДАНИИ МУЛЬТФИЛЬМОВ (38.39)
- ИНТЕРВЬЮ С ПИСАТЕЛЕМ СТЕФАНОМ ВУЛЕМ (07.34)
- О СОЗДАНИИ МУЛЬТФИЛЬМА «ВЛАСТЕЛИНЫ ВРЕМЕНИ» (17.16)
- ЭПИЗОД ИЗ МУЛЬТФИЛЬМА МЕБИУСА «АРЗАК» (03.32)
- ЭСКИЗЫ МЕБИУСА К «ВЛАСТЕЛИНАМ ВРЕМЕНИ» (03.16)
- ФОТОГАЛЕРЕИ: «ДИКАЯ ПЛАНЕТА», «ГАНДАХАР» (01.03, 01.45)
- РОЛИКИ МУЛЬТФИЛЬМОВ РЕНЕ ЛАЛУ, ФИЛЬМОГРАФИИ, АНОНСЫ (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ – СИНХРОН)

ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

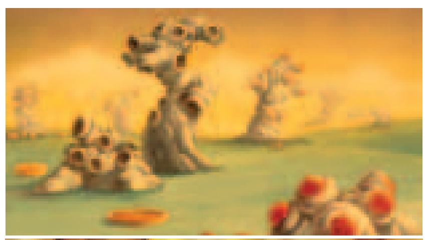
Рене Лалу (1929-2004) – французский аниматор, получивший мировую известность в 1973 году, после выхода полнометражного мультфильма «Дикая планета» – сюрреалистической ленты на тему классовой борьбы. Лалу были близки идеи социализма, и отчасти поэтому (другая причина – экономическая) он часто снимал фильмы в социалистических странах: «Дикую планету» – в Чехословакии, «Властелинов времени» – в Венгрии, «Гандахар» – в Корее. Увлеченность фантастическими сюжетами, навеянными реальными социальными проблемами, и графика, присущая комиксам, стали фирменными знаками анимации Лалу. А еще – позиция художника, пытающегося увлекательно говорить со взрослыми зрителями, обращаясь к ним, как к подросткам.

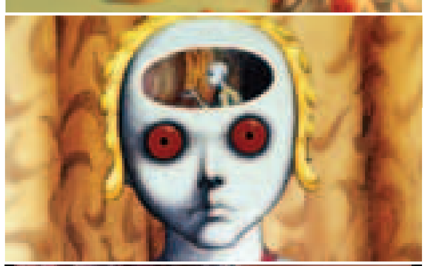
Сюжет «Дикой планеты» основан на вполне взрослом научно-фантастическом произведении, которое имеет острую социально-политическую подоплеку. На планете живут омы (от французского hommes – люди) – маленькие существа, похожие на людей, они разумны, но играют подчиненную роль, занимая почти такое же место, как в нашем обществе домашние животные. Другая раса Драги – хозяева планеты, дети которых любят играться с человеческими питомцами. Фильм – страшная сказка о рабстве и этническом неравенстве. В художественном плане он незамысловат, но он является ярчайшим отражением политизированности той эпохи. Собственно поэтому и считается, что эта картина предназначена в большей мере для взрослых, чем для детей. Следующий фильм Лалу, «Властелины времени», можно отнести к жанру «космооперы». На этот раз он работал уже с другим художником – знаменитым Мебиусом. Мультфильм получился более развлекательным и не таким остро социальным. Третий и последний полнометражный фильм Лалу – «Гандахар». В основе сюжета, так же как и в предыдущих мультиках, лежит научная фантастика 60-80–х годов. В картине описано общество, в котором гармония достигнута благодаря мощному воздействию на окружающую среду. Но Гандахару угрожает загадочная сила, уничтожающая все на своем пути, с которой придется столкнуться главному герою Сильвину, чтобы защитить свой народ.

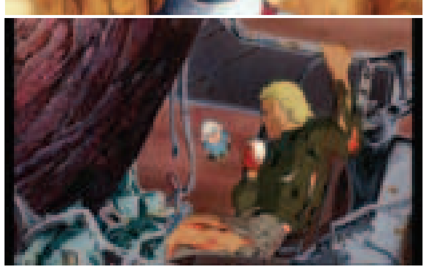
Если вы считаете, что мир анимации не заканчивается на американской, японской и советской мультипликации, то посмотреть не идеальные, но, тем не менее, значимые работы Рене Лалу стоит. Особенно если вам по душе французские комиксы.

ДИСК: ОЦЕНКА:

Диски упакованы в три красивых матовых диджипака и вложены в общий картонный бокс. Качество трансферов для мультфильмов 20-30-летней давности довольно сносное, хотя не лишено мелких дефектов пленки и зерна. Второе особенно сильно выражено в «Гандахаре», который, в отличие от других, представлен в полноэкранном трансфере. Звук звезд с неба не хватает и по большей части работает во фронтах – все-таки чувствуется, что изначально существовала лишь монофоническая дорожка, которая, кстати, представлена в этом издании на радость почитателям оригинального звука. Немногочисленность допов восполняется их качеством – несколько интервью общей продолжительностью около часа весьма познавательны. Хотя, конечно, они больше уделяют внимание творчеству создателей, чем работе над мультфильмами.







СКОРО НА DVD

С 16 ПО 22 ИЮЛЯ:

КОЛЛЕКЦИЯ ФИЛЬМОВ О ГАРРИ ПОТТЕРЕ: ЧЕТЫРЕХДИСКОВЫЙ БОКС (HARRY POTTER YEARS 1–4, UPR/WARNER)

Буквально за пару дней до начала проката «Гарри Поттера и Ордена Феникса» компания Universal Pictures Rus выпустит собрание предыдущих серий фэнтезийной саги. За рубежом такие коллекции выходили уже дважды, и в обоих случаях включали полноценные двухдисковые издания каждой части. Нам же придется ограничиться только дисками с фильмом, и если бы не довольно высокая цена для сборника (900-1000), это было бы логично – те, кому нужны допы, покупали бы ранее вышедшие двухдисковые издания. Никаких изменений новые диски не претерпят, а это означает, что «Узник Азкабана» так и останется без оригинальной английской дорожки.

ПОДСТАВА (THE DEATH AND LIFE OF BOBBY Z, PARADISE DIGITAL)

Криминальный боевик-драма от режиссера «15 минут славы» снят при участии Millennium Films и Nu Image Entertainment. Раньше имена этих студий связывались с второсортными фильмами «сразу на видео», но теперь компании отважились финансировать дорогие постановки, снятые не последними режиссерами с участием голливудских звезд. Для Пола Уокера это очередная попытка возмужать и отойти от образа калифорнийского смазливого «мальчика». Его героя вытаскивают из тюрьмы, чтобы он притворился Бобби Z – умершим наркоторговцем, на которого он сильно похож. У нас фильм так и не добрался до проката (хотя это планировалось) и выходит сразу на DVD. Издатель обещает анаморфный трансфер, русскую и английскую пятиканальные дорожки (DD 5.1) и русские субтитры.

ЭВАН ВСЕМОГУЩИЙ (EVAN ALMIGHTY, UPR/UNIVERSAL)

Многострадальное продолжение посредственной, но успешной комедии 2003 года с Джимом Керри и Дженнифер Энистон. Бюджет фильма только по официальным данным составляет 175 миллионов долларов, но ходят слухи, что он перевалил за 200. А ведь это всего лишь комедия, хоть и с множеством спецэффектов, и, похоже, в американском прокате она уже не окупится. Поскольку релиз на DVD выходит меньше чем через месяц после проката, английскую дорожку и доп. материалы сразу вычеркиваем. Остается анаморфный трансфер в сопровождении русских дорожек в DD 5.1 и DTS.

С 23 ПО 29 ИЮЛЯ:

ВТОРЖЕНИЕ (BREAKING AND ENTERING, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA)

Энтони Мингелла снял такие картины, как «Английский пациент», «Талантливый мистер Рипли» и «Холодная гора», поэтому ждать от «Вторжения» легкого кино не стоит. Это социальная драма про молодого архитектора Уилла Фрэнсиса (Джуд Лоу), для которого ограбление его офиса в неблагополучном районе Лондона становится поворотным событием в жизни. Про вора-подростка, эмигранта из Сараево, увлекающегося паркуром и ограбившего офис по просьбе дяди. Про его мать (Жюльетт Бинош), которая сближается с Уилом ради сына. Издание фильма порадует анаморфным трансфером, английской пятиканальной дорожкой с русскими субтитрами и достойным набором доп. материалов: аудиокомментарии режиссера, фильм о съемках, удаленные сцены с аудиокомментариями и рекламный ролик. Впечатление от издания омрачает только русская дорожка в Dolby Pro-Logic 2.1.





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

НАВСИКАЯ ИЗ ДОЛИНЫ ВЕТРОВ

АНИМЕ: Навсикая из Долины Ветров (Kaze no Tani no Nausicaa) **РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА:** Хаяо Миядзаки, 1984 **ПРОКАТЧИК:** RUSCICO **В ПРОКАТЕ С:** 26 июля **НАШ РЕЙТИНГ:**

Всемирно известный режиссер Хаяо Миядзаки снял один из своих лучших фильмов, «Навсикаю из Долины Ветров», еще в 1984 году. Можешь ли ты, дорогой читатель, похвастаться, что ходил в это время пешком под стол? С тех пор прошло больше двадцати лет, а лента как однажды заняла место в зале славы японской анимации, так с той минуты не постарела ни на мгновение. Удивительно, но сегодня «Навсикая» смотрится так же естественно, живо и современно, как пять, десять или пятнадцать лет назад. После премьеры фильм с огромным успехом прошел по японским кинотеатрам, но не попал на мировые экраны – тогда аниме еще не стало межнациональным феноменом. Хуже того, первому американскому изданию страшно не повезло (подробнее – во врезке), и, упустив момент, зритель мог увидеть «Навсикаю» на широком экране лишь на кинофестивале. Нам свалилась нежданная удача: с 26 июля классическую ленту Миядзаки будут показывать в российских кинотеатрах, и такой шанс упускать нельзя.

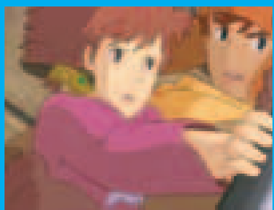
«Навсикая из Долины Ветров» – самая серьезная и самая большая работа известного режиссера. Миядзаки, который ко всему прочему еще и отлично рисует, выпустил первую главу манги про принцессу в феврале 1982 года, а последнюю – в марте 1994-го. И хотя он то и дело прерывал работу над мангой, чтобы снять очередной громкий фильм на студии Ghibli, двенадцать лет для одной истории – немалый срок. Начиная работу, Миядзаки вовсе не планировал снимать экранизацию своего комикса. Даже сейчас он не в восторге от получившейся ленты (которую все остальные считают шедевром мировой анимации) и говорит, что не смог как следует раскрыть темы, поднятые в манге. Все, что происходит в фильме, находит свое отражение и на страницах манги – но там сюжет гораздо глубже, персонажи лишены ярлыков «добрый»/«злой», а история, культура и технология, придуманные Миядзаки, настолько подробны и естественны, что сложно не поверить в их реальность. Каким бы непростым вам ни показался фильм, манга гораздо более обстоятельна. Впрочем, характер главной героини – то, в чем Миядзаки-режиссер не стал спорить с Миядзаки-художником. Навсикая на многие годы пленила сердца японских отаку. Ее «королевское» происхождение – пустая формальность. Она живет на Земле через тысячу лет после техногенной катастрофы, погло-

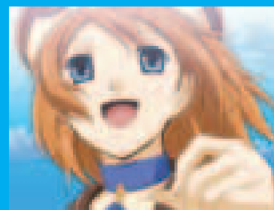
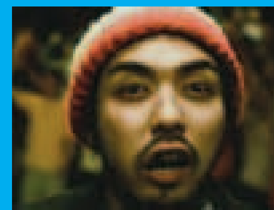


Принцесса Навсикая ездила на чокобо, когда первой Final Fantasy и в проекте не было.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Truly, смонтированный на одноименную песню группы Chimera из сцен полнометражного фильма «Навсикая из долины ветров»; клип Phoenix Rising, смонтированный на композицию Loot, Burn, Rape, Kill, Repeat шведской группы Machinae Supremacy из сцен OVA-сериала Macross Zero; анимационный опенинг ролевой игры Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny для PlayStation 2; официальный клип на песню Hero's Come Back!! группы nobodyknows+. Песня звучит в опенинге телесериала Naruto: Shippuden.





Боевые сцены не тянут одеяло на себя, оставляя простор для глубокого и умного повествования.



Хаяо Миядзаки не просто отличный режиссер, но и умелый художник. Это – его иллюстрация к собственной манге.

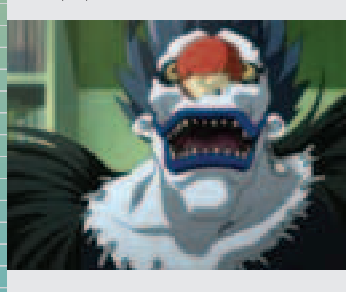
тившей индустриальную цивилизацию. Выжили немногие, промышленность развалилась, экономика потеряла былой смысл. Теперь люди живут в страхе перед ядовитым Лесом – то ли растительной, то ли грибной чащей, ставшей домом для гигантских и хищных насекомых. Родина Навсикаи – Долина Ветров, горами защищенная от спор губительного Леса. Размеренная жизнь мирных обитателей родной деревни летит в тартарары, когда в долине терпит крушение летающий военный крейсер, перевозящий грозное биологическое оружие – гигантского воина, собратья которого, по преданию, один раз уже разрушили мир. В одно мгновение существование долины становится известным сильным мира сего: враждующие соседние королевства хотят вырвать друг у друга древний артефакт, приходят в движение силы природы в лице гигантских насекомых Ому. Невольно оказавшись в центре водоворота человеческой и животной ненависти, Навсикая показывает себя подлинной принцессой, которая готова с высоко поднятой головой нести ответ не только за судьбу своего народа, но и за все зло, сотворенное и все еще творимое людьми. Ее почти гипнотическое влияние передается другим персонажам – сначала

Short News Turbo EX Edition

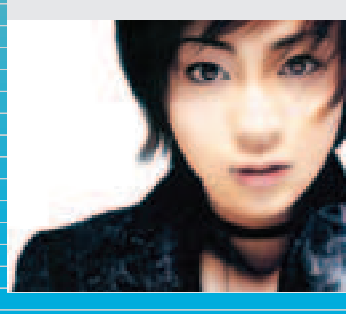
Полнометражный фильм Toki wo Kakeru Shoujo (он же, в английском варианте – The Girl Who Leapt Through Time), который мы считаем самым простым и одновременно самым лучшим аниме прошлого года, получил особый приз тридцать первого Международного фестиваля анимационных фильмов в Анneси. Приз за лучший полнометражный анимационный фильм достался норвежской картине Free Jimmy. До сих пор в категории Лучший полнометражный фильм побеждала ровно одна японская лента – «Пом Поко» Исао Такахаты, получивший награду в 1995 году.



Показ тридцати семи серий мистического детектива Death Note на японском телевидении завершен, но сериал, однако, и не думает отправляться на покой. Телевизионщики решили, что временной слот в час ночи по вторникам (обычное время для «взрослого» аниме) был не достаточно хорош для такого удачного аниме. Скоро Death Note будет показан по второму кругу в «золотое время» – обычно это означает пять-шесть часов вечера по выходным. Обещают, что для повторного показа будет смонтирована улучшенная версия с дополнительными и исправленными сценами. Концовка сериала почти точно повторяет то, что мы видели в манге: все умерли.



Новый фильм по «Евангелиону» выйдет в японский прокат первого сентября этого года. Напомним, что это будет римейк всеми любимого телесериала, снятого заново и собранного в три полнометражки. Также стало известно, что главную музыкальную тему картины исполнит замечательная певица Утада Хикару (еще также исполняет опенинг в аниме Freedom Кацухиро Отомо). Песня называется Beautiful World, и сингл с ней поступит в японские музыкальные магазины 29 августа, за три дня до премьеры фильма.



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает два ретро-диска: полнометражные фильмы «Воспоминания о будущем» режиссера Кацухиро Отомо и «Sin: Создатели монстров». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 августа.

ВОПРОС:
В КАКОМ КРУЖКЕ СОСТОЯЛ ХАЯО МИЯДЗАКИ В ИНСТИТУТСКИЕ ГОДЫ?

1. КРОЙКИ И ШИТЬЯ.
2. ПЛАВАНЬЯ КРОЛЕМ.
3. ИЗУЧЕНИЯ ДЕТСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.

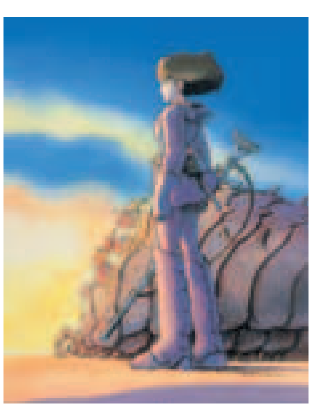


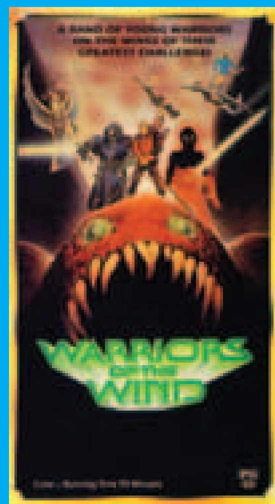
Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Берсерк» получает Дмитрий Богураев из Ростовской области. Яблоки для синигами – как сигареты для людей.





ОХ УЖ ЭТИ АМЕРИКАНЦЫ

Миядзаки снял настолько глубокий и умный фильм, что американские прокатчики пришли в ужас: в звездно-полосатой стране никто не захочет такое смотреть! Первый издатель фильма, компания New World Pictures, вырезал из картины более получаса – всё, что посчитал «скучным». Исчезла экологическая подоплека, серьезно пострадал сюжет, но главное было достигнуто: насекомые предстали кровожадными врагами, а фильм стал состоять почти полностью из боевых сцен. Персонажей переименовали, Навсикая стала «принцессой Зандрой», на обложку налепили название «Воины ветра» и взятых с потолка мужиков со штурмовыми винтовками. Хаяо Миядзаки узнал о произошедшем лишь много позже, и сегодня он призывает «забыть, что эта версия когда-то существовала». К счастью, права New World Video на «Навсикаю» истекли в 1995 году, и сегодня весь мир наслаждается первозданным видом одной из лучших работ великого режиссера. Инцидент, казалось бы, исчерпан, а осадочек остался. С тех пор студия Ghibli очень подозрительно относится к любым изменениям в своих работах. Когда Харви Вайнстайн, один из управляющих Miramax, объявил, что хочет удалить некоторые сцены из «Принцессы Мононоке», якобы чтобы сделать фильм «более доступным», со студии Ghibli ему прислали японский самурайский меч и послание из двух слов. «Не резать».

деревенским детям и старикам, потом принцу чужой страны, врагам и даже неразумным насекомым – их всех сумеет изменить одна маленькая девочка, которая никогда ничего не боялась.

В ряду фильмов Хаяо Миядзаки «Навсикая из Долины Ветров» занимает особенное место. Даже сегодня многие знатоки аниме считают эту ленту высочайшим достижением именитого режиссера. Фильмы Миядзаки менялись вместе со своим создателем. В «Лапуте» видны марксистские взгляды, которых в то время придерживался Миядзаки: герои, принадлежащие к рабочему классу, противопоставляются всем остальным и неизменно выходят победителями. Работая над мангой про Навсикаю, Миядзаки, по его собственному выражению, «перестал навешивать людям классовые ярлыки – одна только принадлежность к рабочему классу еще не делает человека человеком».

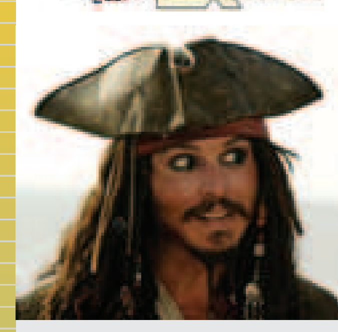
Современные работы Миядзаки – «Унесенные призраками», «Шагающий замок Хаула» – это скорее красивые сказки, где, увлекшись изображением волшебного мира с его невероятными чудесами, сценаристы забывают о главном – о людях, что живут бок о бок с чудесами. «Навсикая» же, напротив, полна мыслей о людской природе и нашем месте в мире, а постиндустриальный мир воспринимается и подается режиссером как нечто само собой разумеющееся и не заслуживающее восторгов, как фон для увлекательного и умного повествования.

Вот уже больше двадцати лет поклонники молят режиссера снять продолжение, но он придерживается политики «никаких сиквелов» не в пример лучше, чем Square Enix. Казалось бы, в манге осталось очень много неохваченного материала, хватит не на один телесериал. Но Миядзаки непреклонен, он ни под каким предлогом не соглашается и, наверное, никогда и не согласится. Возможно, он понимает: все, что он мог сказать, уже сказано, тема закрыта, лучше уже не сделать. Если вы готовы посмотреть ровно один фильм Миядзаки, выбирайте «Навсикаю», и вы не ошибетесь. На фоне пустого рататуя современной американской анимации эта лента – глоток свежего воздуха, по которому так истосковался сегодняшний кинозритель.

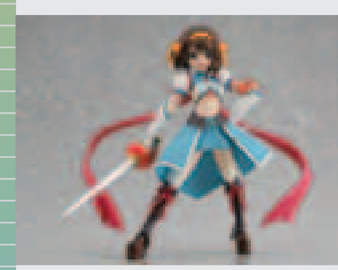


Средство передвижения, которым пользуется молодая принцесса, произвело на японцев такое впечатление, что они до сих пор пытаются создать его реальный аналог.

SUPER ShortNews Turbo EX EDITION



А 29 июня в семь часов вечера на телеканале TV Asahi показали спецвыпуск аниме Doraemon про известного механического кота из будущего. Спецвыпуск был посвящен пиратам, а Дораемон и его друзья переместились во времени и пространстве в Карибское море шестнадцатого века. Удивительно не это. Удивительно то, что там они встретили пиратского капитана Джонни, роль которого озвучил специально выписанный Джонни Депп. Это первый случай, когда в классическом японском анимационном сериале одну из ролей получил голливудский актер – гораздо более логично было бы пригласить, например, Хироаки Хирату, который озвучивал Джека Воробья в японском дубляже. Прецедент стал возможен только потому, что Кодзо Кусуба, режиссер Дораемона, – большой поклонник диснеевских «Пиратов Карибского моря» и Джонни Деппа, а сам Депп, в свою очередь, не раз слышал про «Дораемона».



Харухи Судзумия, героиня очень популярного школьного аниме The Melancholy of Haruhi Suzumiya, отправляется в новые приключения. Натура Харухи, как известно, состоит из двух характерных черт: из гиперактивности и полного презрения к любому чужому мнению. На этот раз она решает, что школьный кружок SOS-dan должен по ее веленью разработать лучшую на планете фэнтезийную ролевую игру. Они и разрабатывают... в новой видеоигре Suzumiya Haruhi no Tomadou для PlayStation 2. Действие ее переключается между школьной жизнью героев и их приключениями внутри созданной ими же RPG. По такому случаю японцы нарисовали для Харухи свежий костюмчик и запустили новую линию фигурок.



Мини-обзоры

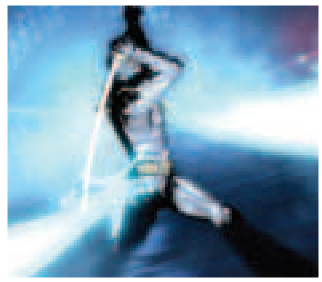
КАРАС. ТОМ 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КЭЙИТИ САТО, 2005 · РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА:



Однажды на студии Tatsunoko Productions собирались праздновать сорокалетие компании. Дата серьезная, и к такому юбилею решили снять OVA-сериал, да такой, чтобы все конкуренты благоговейно пали ниц. Этой работой и стал мистический детектив «Карас». Оцените размах: первые три эпизода были выпущены японцами в позапрошлом году, а завершающие три будут изданы только во второй половине этого года. Карас – это зоркий и могучий страж, охраняющий мир людей от мира демонов, существующих в тех же городах, но лишь в другом измерении. Прошлый карас оставил пост и объединился с демонами, нынешний готов положить жизнь, чтобы сохранить хрупкое равновесие между мирами. Битвы в современном Токио показаны с пафосом, достойным «Ночного дозора»; зритель оказывается ошеломлен мощной трехмерной графикой и неплохой 2D-анимацией, и не сразу замечает, что понять, что все-таки происходит, без посторонней помощи не так-то просто.



009-1. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: НАОЮКИ КОННО, 2006 · РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



В основе названия лежит японская игра слов: две последние цифры, представленные как дробь, читаются как «ку-но-ичи» – а именно так назывались девушки-ниндзя. Героини сериала – киборги-шпионки времен холодной войны, очень похожие на сотрудников другого агентства, которое тоже использует по два нуля в позывных. Манга 009-1 была создана аж в шестидесятых годах, и сегодняшняя экранизация – не попытка осовременить происходящее, а задорное ретро-аниме без комплексов, в котором героини могут запросто изрешетить противника из пулеметов, спрятанных в упругих грудях. Ну а если среди героев значатся добряк-ученый доктор Союз, а также советские разведчики Людмила Шиндлер и Иван Годунов, к бабке не ходи: посмеяться всегда будет над чем! Да и авторы сериала ставят именно на закрученный шпионский сюжетец и симпатичных героинь. Что ж, приключенческое аниме им удалось.



LUCKY STAR. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЮТАКА ЯМАМОТО, ЯСУХИРО ТАКЭМОТО, 2007 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:



Японских отаку хлебом не корми, дай найти себе новую анимешную богиню. Только-только с Олимпа спустилась Харухи Судзумия. (В телевизоре тебя больше не показывают? Вон с нашего Олимпа!) Но, как известно, свято место пусто не бывает. Новый предмет обожания – сериал Lucky Star, диски с которым нынче расходятся на Акихабаре быстрее, чем горячие онигири. Главная героиня – Коната Идзуми (она же Кона-тян), умная и спортивная девчонка, которая, тем не менее, в школе заслужила славу отстающей. А все потому, что Кона-тян не делает уроки, а смотрит аниме, читает журналы манги, играет в MMORPG и эротические японские квесты да метелит гайдзинов в Virtua Fighter. Как тут не влюбиться! Прибавьте к этому актуальные для энтузиастов сюжеты вроде «Кона-тян сняла с моба редкий лут и празднует», и всё – готов хит, быстрорастворимый, как «Доширак».



Манга

666 SATAN

666～サタン～

СОЗДАТЕЛЬ: СЭЙСИ КИСИМОТО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2002 ГОД, ЖУРНАЛ MONTHLY SHONEN GANGAN

ОЦЕНКА: 4 из 5

У Масаси Кисимото, автора Naruto, сверхпопулярной манги про ниндзя, есть брат-близнец. Его зовут Сэйси Кисимото, и он создает сериал 666 Satan. Такое название рисует в воображении столь колоритного злого близнеца, помешанного на кровавой манге о культистах, что правдивое положение вещей даже немного разочаровывает. На самом деле, Масаси и Сэйси в отличных отношениях, они вместе росли, учились рисовать и до дыр зачитывали Dragon Ball Акиры Ториямы. Так и 666 Satan, несмотря на провокационное название, оказался похож на Naruto. Главный герой – парнишка по имени Дзио, в чьем теле заключен сам Сатана. Иногда он пробуждается, и тогда берегись – раздает направо и налево. У Дзио было непростое детство – деревенские мужики, зная о демоне, тихо ненавидели бедного парнишку, и тот вырос с простой мечтой: захватить мир. Сюжет, как и в Naruto, начинается со случайных приключений и позже захватывает все больше героев и даже стран выдуманного мира. Более того, как и в Naruto, здесь тоже началась новая сюжетная ветка с повзрослевшими героями! Многие считают Сэйси плагиатором, хотя оба брата не раз опровергали эти слухи.



BOKU NO WATASHI NO YUUSHA GAKU

ぼくのわたしの勇者学

СОЗДАТЕЛЬ: СЮИТИ АСО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2007 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN JUMP

ОЦЕНКА: 2 из 5

Обычный японский класс, обычная школа. В один прекрасный день сюда переводится новый ученик – тоже не бог весть какое событие, такие «трансферы» считаются в Японии обычным делом. Тут начинаются странности: классный руководитель выигрывает в лотерею кругленькую сумму и сваливает от опостылевших оболтусов в бессрочный отпуск. Тут энигамтический одноклассник и обнаруживает свою истинную сущность: он мало того что становится следующим классным руководителем, так и, не тратя времени, объявляет себя национальным героем и добавляет в учебную программу предмет «героического обучения»! Boku no Watashi no Yuusha Gaku – свежий сериал в журнале Shonen Jump, который, кажется, собирается пополнить ряды эксцентричной манги. Если вы читали Gintama или Bobobo-bo Bo-bobo, то, конечно, поймете, о чем речь: сюжеты этих комиксов настолько непредсказуемы и безумны, что никогда не знаешь, что случится на следующей странице. То ли нам не хватает культурного багажа, то ли разница в менталитетах делает свое дело, но факт остается фактом: нам понять и оценить такую работу бывает очень непросто.



Игры

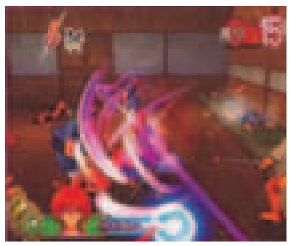
RUROUNI KENSHIN: ENJOU! KYOTO RINNE

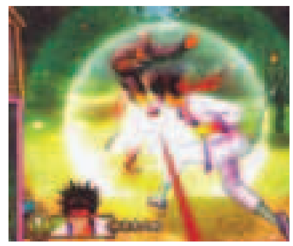
ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 2 · РАЗРАБОТЧИК: BANPRESTO · BANPRESTO · ДАТА РЕЛИЗА: 28 ИЮНЯ 2007 ГОДА (СЕРИЯ PLAYSTATION 2 THE BEST)



Аниме-сериал Rurouni Kenshin закончился в 1998 году, последняя глава манги вышла в 1999-ом, но миролюбивый самурай Кенсин никак не идет у японцев из головы. Он появлялся в играх-сборниках Jump Stars! для Nintendo DS, а самые верные поклонники, не оставившие любимый сериал за последние почти десять лет, недавно получили в подарок видеоигру для PlayStation 2 (два виртуальных приключения Кенсина были изданы на PS one). Rurouni Kenshin: Enjou! Kyoto Rinne – это несложный экшн с четырьмя сюжетными линиями для самых популярных героев, как «наших» (самурая Кенсина и кулачного бойца Сано), так и злодейских (полицейского Хадзиме Сайто и предводителя ниндзя Аоси Синомори), причем история каждого может прийти к двум непохожим развязкам. В игре нашли свое отражение не только популярные удары, но даже стойки из аниме – Кенсин владеет баттодзюцу, а Сайто – гатоцу. События сериала воссозданы с любовью и тщанием, вплоть до флэшбеков в далекое прошлое героев.















Тем временем в интернетах

АНИМАНГА

АДРЕС: HTTP://ANIMANGA.RU · ЯЗЫК: РУССКИЙ

Часто, услышав упоминание о какой-то манге, думаешь: эх, вот бы ее почитать, да еще и на русском. Но где взять? Спокойствие, только спокойствие! Дело это житейское, на помощь приходит удобнейший русскоязычный сайт «АниМанга». В двух словах – это подробный каталог всей манги, переведенной на наш родной язык интернетчиками-энтузиастами. Тут же можно найти ссылки на все интересующие вас главы. Недостаток у этой системы только один: качество большинства любительских переводов на русский язык оставляет желать много лучшего.



FAQ

3 популярных вопроса об аниме

Помню, в Японии собирались снимать аниме про нашу группу «Та-Ту». И где же оно?

Ага, собирались, и фильм должен был выйти на экраны в конце 2004 года. Тогда группа переживала не лучшие времена, «татушки» поругались с продюсером Иваном Шаповаловым, и аниме-проект развалился. Не осталось даже ни одного трейлера.

Ребята, а в России кто-нибудь переводит мангу Bleach?

Переводят, конечно. Узрите величие русского перевода Bleach вот здесь: http://www.bleachportal.ru.

Нет ли манги про адвоката Феникса Райта из игр серии Phoenix Wright?

Есть! И выглядит она вот так:

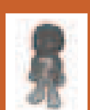


Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.



БЭТМЕН



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Первый успешный эксперимент по скрещиванию человека и летучей мыши состоялся в далеком 1939 году. Именно тогда художник Боб Кейн и писатель Билл Фингер придумали нежно любимого многими поколениями обожателей комиксов парня, облаченного в мрачный черный плащ и маску-шапку с очаровательными ушками. Бэтмен пришел в наш мир не случайно: его вызвало к жизни извечное стремление человека к хрустящим купюрам…

В 1938 году National Allied Publications запустила серию Action Comics, представив широкой публике Супермена, пылившегося доселе долгих шесть лет на полках различных издательств. Нет, я не опечаталась: долгое время издатели отфутболивали славного парня с планеты Криптон, считая, что с коммерческой точки зрения он решительно безнадежен. Совершенно неожиданно Action Comics во главе с Суперменом стали настоящей бомбой – свежие выпуски расходились в считанные секунды, читатели вопили от восторга и неистово требовали добавки. Родственное National Allied Publications издательство Detective Comics, Inc. с 1937 года выпускало серию Detective Comics для любителей лихих детективов. Сумасшедшим успехом, в отличие от Action Comics, цикл не пользовался, но и от недостатка читателей не страдал.

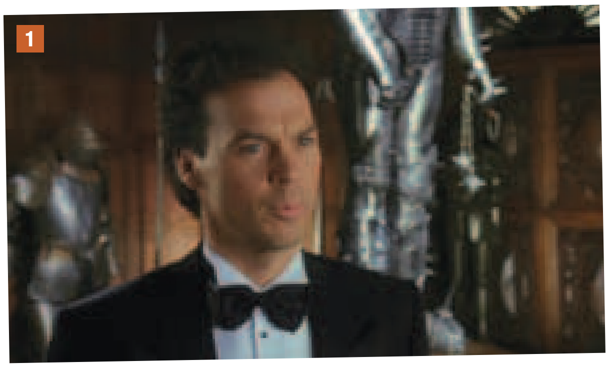
Сейчас уже никто и не помнит, что в далеких тридцатых годах минувшего века существовали такие издательства – National Allied Publications и Detective Comics, Inc. А все потому, что, проработав некоторое время по отдельности, они слились в одну большую компанию National Comics, которая впоследствии еще не раз меняла названия и обличья, пока наконец не превратилась в известное ныне во всем цивилизованном мире издательство DC Comics.

Пока недальновидные издатели, прошляпившие сине-красного силача, рвали на головах куцые волосенки, бизнесмены из DC Comics раздумывали, как бы им окучить ту часть потребителей, которая из-за каких-то пристрастий Супермена проигнорировала. Мозговой штурм вылился в… правильно, требование к писателям и художникам создать еще одного супергероя. Очевидный и наиболее простой путь – сотворение близнеца Супермена, выполненного в иной цветовой гамме и снабженного новой историей прибытия в наш мир – не подходил никоим образом. Этот герой просто перетянул бы на себя часть поклонников сине-красного красавца, не принеся сколь бы то ни было существенных дивидендов. Именно тогда Кейну и Фингеру пришла в голову идея создать полную противоположность Супермена – парня, прячущего лицо за маской, одевающегося во все черное, не владеющего никакими сверхъестественными способностями и вовсю использующего для решения насущных проблем по обезвреживанию криминальных элементов разнообразные технологические диковины.

Явление Бэтмена народу состоялось в 27-м номере Detective Comics. Из 64-х страниц выпуска комиксу о Бэтмене были отведены лишь 6, герой еще не успел наделать никаких хитроумных приспособлений и дубасил негодяев исключительно голыми руками, гонял вовсе не на шикарном бэтмобиле, а на довольно тривиальном красном «Корде»; однако, несмотря на это, новый супергерой народу приглянулся. Приглянулся настолько, что вскоре Бэтмен сделался примой Detective Comics и взобрался на один пьедестал с самим Суперменом.

Первый комикс о Бэтмене не баловал читателя излишними подробностями. Единственное, что из него можно было почерпнуть, так это то, что под маской супергероя скрывался обычный парень Брюс Уэйн. Мотивы его поступков, его цели и устремления оставались неизвестными. Ребус разрешился с выходом 33-го выпуска Detective Comics: в нем читателю предлагалось двухстраничное вступление к основному комиксу, в котором рассказывалось, как на глазах у маленького Брюса были жестоко убиты его родители. Юноша поклялся отомстить, принялся наращивать мускулатуру и с головой ушел в науку. В тот самый момент, когда Уэйн задумался над тем, как же именно он будет нести справедливость в массы и карать преступников, в окно к нему влетела здоровая летучая мышь, что и было воспринято молодым человеком как знамение свыше.

Бэтмен обрастал врагами, что лес после дождичка грибами. А вот с друзьями у него не особо ладилось, что было, в общем-то, вполне закономерно: кому, скажите, нужен в приятели парень, переодевающийся по ночам в здоровенную летучую мышь, сигающий по крышам многоэтажных зданий и с пугающим постоянством подвергающий свою жизнь смертельной опасности? Однако законы жанра требовали, чтобы у Бэтмена появился компаньон, с которым бы тот мог вести беседы и обмениваться шутками, благотворно влияя на уровень продаж комиксов. В 38-м номере Detective Comics читателям был представлен напарник Бэтмена – восьмилетний цирковой акробат Дик Грэйсон. Его родители погибли во время выполнения сложного трюка (несчастный этот случай подстроил мерзопакостный гангстер, который решил припугнуть хозяина цирка, неосмотрительно отказавшегося от услуг по «крышеванию»). Маленького Грэйсона взял к себе Бэтмен, натренировал и сделал своим помощником. Так и появился Робин, правая рука на-

1 

2 





шей боевитой летучей мышки. Разумеется, приход Грэйсона на страницы Detective Comics серьезно изменил общую интонацию и дух комиксов о Бэтмене. Обзаведшись молодым напарником, наш супергерой перестал быть мрачным борцом-одиночкой, «темный» тон повествования (в ранних комиксах без труда обнаруживались элементы того, что впоследствии будет названо французским критиком Нино Фрэнком «фильмом нуар») начал «светлеть» буквально на глазах. Читательская аудитория основательно пополнилась за счет совсем еще молодых поклонников, ранее Detective Comics игнорировавших, а уровень продаж удвоился. Бэтмен совершил свой стремительный прыжок в массы, и дальнейшая его судьба уже была предопределена.

Весной 1940 года Бэтмен обзавелся собственным журналом комиксов. В первом же выпуске новорожденного издания широкой общественности был представлен один из главных будущих соперников нашего супергероя – Джокер. С первым выпуском «сольника» связано занятное обстоятельство – в одной из графических историй Бэтмен насмерть расстреливает некого негодяйского персонажа. Редактора издания возмутило столь негуманное обращение супергероя (все-таки образец для подражания, эталон!) с поверженными супостатами, и он постановил, что в дальнейшем Бэтмен не должен никогда пользоваться огнестрельным оружием и вообще убивать кого-либо.

В 1952 году Бэтмен наконец-то познакомился со своим коллегой Суперменом. Произошло это на страницах 76-го выпуска журнала комиксов Superman. Парни хорошо сработались – комиксы, повествующие об их совместной борьбе с разнообразными негодяйскими личностями, принесли создателям солидный финансовый доход. Впрочем, к концу 50-х годов стало ясно, что Бэтмен «выдыхается» и постепенно утрачивает поклонников. С целью возрождения былой славы комиксам сделали научно-фантастическую прививку. К числу ненавистников Бэтмена добавились инопланетные захватчики, злодеи из параллельных измерений и прочие сверхъестественные чудики. Вот только делу они не помогли – продажи комиксов о Бэтмене стремительно падали. В 1964 году стало понятно, что долгая и славная жизнь Бэтмена подходит к концу. Так бы и отправился наряду с десятками иных популярных персонажей 40-х и 50-х годов бесстрашный супергерой на свалку истории, если бы весной 1964 года ответственные за его судьбу лица не решились на рискованный шаг.

В 327-м номере Detective Comics почтеннейшей публике был предложен обновленный Бэтмен. Супергерой сменил свой старый костюм на куда как более стильную одежку, обзавелся новым бэтмобилем и арсеналом разнообразных диковинных штуковин. Научно-фантастические мотивы были выкромсаны бесследно, а истории вновь устремились в детективное русло. Хирургическое вмешательство помогло, и уровень продаж вновь начал повышаться. Впрочем, ненадолго. Даже взятый с 396-го выпуска Detective Comics курс на мрачность и даже некую готичность не спас комиксы про Бэтмена от застоя. Время от времени появлялись удивительно занятные выпуски (например, классический 237-й номер сольного издания Batman, в котором супергерой охотится за таинственным преступником, совершающим бесчеловечные убийства, переодевшись в костюм Смерти), но и они не могли растормошить читателя. Продажи вновь посыпались и к середине 80-х годов достигли рекордно низкой за всю историю цикла отметки.

В 1986 году состоялось перерождение Бэтмена. Блестящий писатель и талантливейший художник Фрэнк Миллер (будущий отец «Города Грехов») выпустил книгу комиксов «Бэтмен: возвращение Темного Рыцаря» (Batman: The Dark Knight Returns), в которой окончательно вывел Бэтмена за рамки развлекательного подросткового чтива. В четырех выпусках этого чудесного издания рассказывалась история постаревшего Бэтмена, давно отошедшего от дел и завязавшего с поимкой преступников. Но, как известно, призраки прошлого не любят отпускать своих жертв, и нашему герою приходится вновь достать свой побитый временем и молью костюм и отправиться на битву с кровожадными злодеями…

В «Возвращении Темного Рыцаря» Миллер полностью отказался от прижившейся в 60-х и 70-х годах «легковесной» концепции комикса: персонажи стали объемными, углубились психологические портреты. Бэтмен перестал быть всего лишь нарисованным персонажем, он сделался живым человеком, волею судьбы заточенным в нарисованном на листе бумаги мире. «Мне ничего не требовалось придумывать. Достаточно было выглянуть в окно…» – вспоминает Фрэнк Миллер. Действительно, мир «Возвращения Темного Рыцаря» был феноменально натуралистичен, правдив и жесток. Бэтмен вернулся в мрачную вселенную фильмов нуар, туда, откуда он и пришел в цветастый мир комиксов.

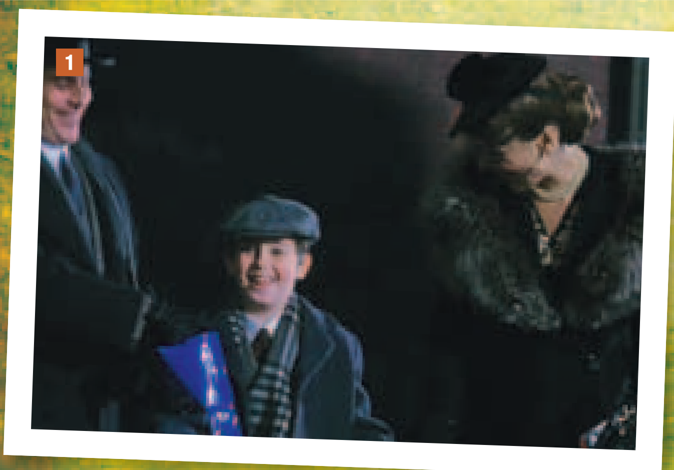
В 88-м году еще один великий мастер – Алан Мур (создатель графических новелл «V значит Вендетта» (V for Vendetta) и «Из ада» (From Hell)) – в сотрудничестве с художником Брайаном Болландом выпускает потрясающую книгу комиксов «Бэтмен: убийственная шутка» (Batman: The Killing Joke), в которой в весьма мрачных

1 **Брюс Уэйн, мирское воплощение супергероя в фильме Тима Бертона «Бэтмен». Его роль исполнил Майкл Китон, сделавшийся на долгие годы эталонным Бэтменом.**

2 **Роль Джокера блестяще исполнил талантливейший актер Джек Николсон. Создатели «Бэтмена» очень сильно хотели, чтобы роль досталась именно Николсону, поскольку считали, что только он способен сыграть одного из самых сложных и неоднозначных персонажей фильма. Кроме того, они считали, что имя актера заведомо настроит на серьезный лад и даст понять, что картина не имеет ничего общего с телевизионным шоу 60-х.**









Мультбэтмен

Само собой разумеется, за долгие годы существования Бэтмена про него было снято немало анимационных фильмов и сериалов. Начало мультипликационной жизни Человека – Летучей Мыши было положено в далеком 68-м году, когда на канале CBS начали показывать шоу The Batman/Superman Hour, переименованное впоследствии в Batman with Robin the Boy Wonder.

С 77-го года на все той же CBS был запущен анимационный сериал The New Adventures of Batman. Цикл этот создавался под сильным влиянием телешоу шестидесятых, соответственно, имел схожую тональность и направленность.

С сентября 92-го по сентябрь 95-го на канале FOX шел великолепный сериал Batman: The Animated Series, вызвавший бурю восторгов поклонников и получивший престижную премию «Эмми».

С 97-го по 99-ый год на канале The WB транслировался еще один весьма удачный анимационный сериал The New Batman Adventures, являвшийся официальным наследником предыдущего мультипликационного цикла. А с 99-го по 2001-ый на этом же канале шел очень приличный сериал Batman Beyond. Наконец, с 2004-го по 2007-ой год на Kids' WB транслировался сериал The Batman, в состав которого входил весьма пристойный полнометражный мультик The Batman vs. Dracula.

тонах воссоздает историю очередной дуэли между Бэтменом и его извечным соперником Джокером. «Возвращения Темного Рыцаря» Миллера и «Убийственная шутка» Мура становятся абсолютными хитами, приносят их создателям и издателям умопомрачительные барыши и тем самым предопределяют новый подход к созданию историй о Бэтмене.

Кстати, с тем же 88-м годом связан еще один любопытный случай. В конце 427-го выпуска сольного издания Batman читателям было предложено самостоятельно решить – выживет ли смертельно раненный Джокером помощник Бэтмена, или нет. Для этих целей были зарегистрированы два телефонных номера, звонок на один из них добавлял балл в копилку варианта «выживет», на другой, соответственно, «помрет». Кровожадные читатели победили читателей мирных с перевесом всего в 72 голоса, и бедолага Джейсон Тодд отдал концы. Впрочем, общественность признала результат «интерактивизации» комикса неудачным, и издатели решили подобный эксперимент не повторять.

С начала 90-х годов минувшего века и по настоящее время выпущено немало новых комиксов, посвященных Бэтмену. Появилось несколько свежих изданий, очнулись от летаргического сна давно забытые. Однако роль локомотива вселенной комиксы утратили: пользуясь немалым коммерческим успехом и исправно принося создателям солидные денежные суммы, все они, тем не менее, угодили в титаническую тень, отбрасываемую добравшимся до Бэтмена Большим Кинематографом…

Бэтматограф

Впервые на большой экран Бэтмен попал в далеком 1943 году, когда студия Columbia Pictures запустила киносериал «Бэтмен» (The Batman). В те годы подобный формат фильмов пользовался немалой популярностью – каждый уик-энд демонстрировалась одна небольшая (как правило пятнадцатиминутная) серия картины, обрывавшаяся на «самом интересном месте». Детвора (а именно на нее были рассчитаны такие ленты) с нетерпением дожидалась наступления следующих выходных и сломя голову бежала за новой порцией увлекательного зрелища. 43-й год – разгар Второй мировой войны. Разумеется, в качестве главного антагониста Бэтмена и его напарника Робина выступает японский шпион, некто доктор Дакка, изобретший специальное устройство, позволяющее превращать людей в зомби. Само собой, фильм был буквально переполнен понятной детскому сознанию антияпонской пропагандой. Однако сделан для своего времени он был весьма недурно и славы Бэтмена не подмочил.

В 1949 году Columbia Pictures выпустила продолжение The Batman – пятнадцатисерийный фильм «Бэтмен и Робин» (Batman and Robin). Сменились исполнители главных ролей, уменьшился бюджет, исчезла бесполезная антияпонская направленность. Все остальное – настроение, антураж, методика съемки – осталось без изменений. Неразлучным Бэтмену и Робину на сей раз противостоял злодей по кличке Колдун, раздобывший чудодейственный пульт дистанционного управления, позволяющий брать под свой контроль любое транспортное средство, находящееся на расстоянии в 80 км. В качестве «топлива» для пульта использовались драгоценные камни, которые Колдун, понятное дело, мог добывать только лишь преступным путем.

12 января 1966 года на телеэкраны вышел первый эпизод комедийного приключенческого сериала «Бэтмен» (Batman). Довольно быстро это глуповатое, но невыносимо смешное телешоу сделалось настоящим хитом. Сюжет каждого получасового эпизода «Бэтмена» был предельно прост: один из вечных соперников Бэтмена (Джокер, Пингвин или другой какой негодяй) совершает преступление, после чего наш герой отправляется его ловить, попадает в пароч-

1 Сцена, перекочевавшая в фильм напрямую из одного из наиболее ранних выпусков комикса о Бэтмене – убийство семьи маленького Уэйна.

2 А это – Джокер в свои молодые годы. Создатели «Бэтмена», желая потуже затянуть узел интриги, решили сделать именно его убийцей родителей Бэтмена.

3 Знак, с помощью которого горожане дают знать Бэтмену, что требуется помощь.









ку дурацких передряг, но в конце концов с заданием справляется. Довольно интересно, что вульгарно-дурашливые приключения Бэтмена противоречили наметившимся в то самое время веяниям по «омрачнению» комиксов про мышастого супергероя. Это привело к тому, что через некоторое время Бэтмена стали воспринимать преимущественно как комического персонажа, что нанесло весьма ощутимый удар по популярности рисованных историй.

Летом все того же 1966 года на экраны кинотеатров вышел полнометражный фильм «Бэтмен», снятый в той же самой стилистике и с участием тех же самых людей, что работали над одноименным телесериалом. По сюжету фильма четыре самых главных врага Бэтмена – Джокер, Пингвин, Человек-загадка и Женщина-кошка – объединили свои усилия, чтобы покончить с супергероем и его помощником Робином раз и навсегда. Ничего у них, разумеется, не получилось, но зрители от души посмеялись.

В 1979 году Майкл Услан и Бенджамин Мелникер загорелись идеей сделать серьезный фильм о Бэтмене и развеять господствующие после успеха полнометражной ленты 66-го года и телевизионного сериала представления о нем как о «забавном парне в трико». Разумеется, все попытки достучаться до медийных магнатов были обречены на провал – голливудские боссы считали, что серьезный фильм о столь несерьезном персонаже (да-да, одиозный телесериал стал настоящим проклятием Бэтмена) никто не захочет смотреть. В конце концов Услану и Мельникеру удалось найти людей, заинтересованных в производстве картины, и работа закипела. В те далекие дни эталоном того, как следует экранизировать комиксы, являлся фильм «Супермен» (Superman, 1978).

И продюсеры, понятное дело, желали снять «Бэтмена» так, чтобы популярность его и кассовые сборы не уступили старшему кинематографическому собрату. С этой целью в качестве сценариста был нанят Том Манкевич, работавший в свое время над «Суперменом». Если бы сценарий Манкевича лег в основу будущего фильма, то мы бы увидели масштабное эпическое полотно, повествующее о схватке Бэтмена и Робина с Джокером и Пингвином. Однако в результате многочисленных заминок и производственных мытарств проект был заморожен до лучших времен.

Лучшие времена настали в 86-м году, когда появился на свет комикс «Возвращение Темного Рыцаря» Фрэнка Миллера. Бесхозный кинопроект подобрала компания Warner Bros. и больше уже из своих цепких рук не выпускала. Тогда же случилось еще одно значительное событие, определившее кинооблик Бэтмена на грядущие десятилетия, – режиссерское кресло было предложено молодому Тиму Бертону, успевшему к тому времени снять лишь забавную эксцентрическую комедию «Большое приключение Пи – Ви» (Pee-wee's Big Adventure, 1985). Это сейчас мы знаем Тима Бертона, автора блестящих картин «Сонная Лощина» (Sleepy Hollow, 1999), «Эд Вуд» (Ed Wood, 1994), «Чарли и Шоколадная Фабрика» (Charlie and the Chocolate Factory, 2005), как одного из самых талантливых режиссеров современного кинематографа. В те же дни он был еще малоизвестным дебютантом, и назначение его на столь серьезный проект было огромным риском со стороны кинобоссов. Как показало время, они, рискнув, не проиграли.

Сценарий Манкевича отправился на вечный упокой в мусорную корзину, а Бертон пригласил поработать в качестве сценариста молодого Сэма Хэмма. Пока Сэм корпел над текстом, Бертон успел снять комедийный фильм ужасов «Битлджюс» (Beetle Juice, 1988). Картина собрала весьма приличную кассу в кинопрокате, чем окончательно убедила боссов Warner Bros., что с назначением Бертона они не ошиблись.

23 июня 1989 года состоялась американская премьера «Бэтмена». Стильная, полная мрачной иронии, потрясающего экшна и блестящих визуальных эффектов картина Бертона мигом стала суперхитом. Критики не уставали рассыпаться в похвалах, зрители выстраивались в очереди у кинотеатров, центральные газеты и глянцевые журналы пестрели восторженными отзывами. Фильм запустил новую волну «бэтмании» – про культового персонажа вспомнили и те, кто зачитывался комиксами в далеких 50-х годах, его в одночасье полюбили и представители молодого поколения читателей и зрителей, выросшие на совсем других героях. Бэтмен вновь взлетел на Олимп славы.

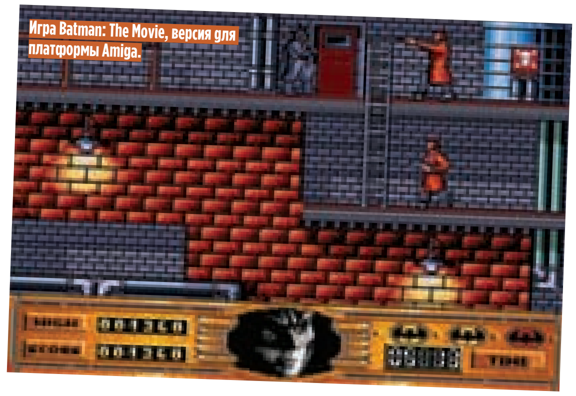
В начале 90-х годов Бертон получил от кинобоссов карт-бланш на создание продолжения «Бэтмена». В июне 1992 года состоялась премьера фильма «Бэтмен возвращается» (Batman Returns). В первой части картины Бэтмену противостоял лишь один враг – Джокер, а в этот раз у супергероя появилось сразу два соперника – Пингвин и Женщина-кошка. Однако изменилось не только лишь число супостатов, поменялась тональность фильма и общий настрой. «Бэтмен» был мрачен, от него веяло прохладой классических нуаров, но «Бэтмен возвращается» стал настоящим карнавалом

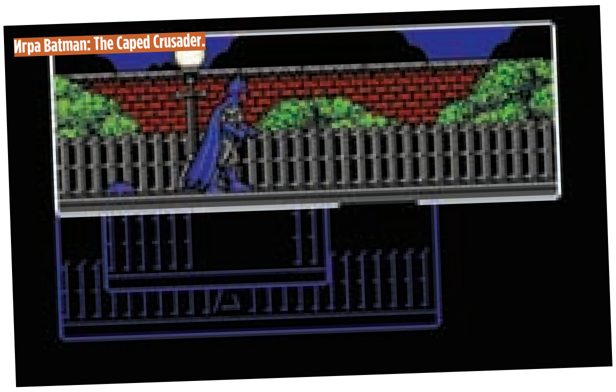
1 Циничный и жестокий бизнесмен Макс Шрек, блестяще сыгранный Кристофером Уокеном.

2 А вот и сам Пингвин, гениально сыгранный великим коротышкой Дэнни ДеВито.

3 Весьма мрачная сцена – кошки оживляют секретаршу Макса Шрека, которую тот вытолкнул из окна, догадавшись, что она узнала о его коварных планах.

1



Игра Batman: The Movie, версия для платформы Amiga.


Игра Batman: The Caped Crusader.

2


1 Женщина-кошка. Ее роль исполнила Мишель Пфайффер.

2 Двуликий из фильма Шумахера «Бэтмен навсегда».

3 Человек-загадка, сыгранный Джимом Керри.

4 Бэтмен в исполнении Кристиана Бэйла из фильма «Бэтмен: Начало».

тьмы. С визуальной точки зрения фильм был абсолютным шедевром – каждый кадр представлял собой законченное произведение искусства. Однако из-за переизбытка темных тонов и чрезмерной мрачности картины многие почитатели вселенной Бэтмена восприняли фильм с прохладцей. Особенно сильно нервничали родители, приводившие на фильм детей: откровенная сексуальность Женщины-кошки, животная жестокость Пингвина, продажность и цинизм власть имущих – для детворы это было чересчур. Впрочем, несмотря на критику, фильм без труда окупился в прокате и вскоре обзавелся статусом культового.

Бертон не выразил желания снимать третью часть картины, и в режиссерское кресло уселся матерый Джоэль Шумахер. Студийные боссы настояли на том, чтобы фильм был доступнее и легче, нежели «Бэтмен возвращается». С поставленной задачей тезка великого автогонщика справился – широкие массы восприняли фильм «Бэтмен навсегда» (Batman Forever, 1995) вполне благожелательно и достаточно сплоченно голосовали за него долларом. Однако почитатели оригинальных комиксов и поклонники потрясающего визуального стиля первых двух картин итогом сражения Бэтмена с Двуликим и Человеком-загадкой остались не очень довольны.

Четвертый фильм киноцикла – «Бэтмен и Робин» (Batman & Robin, 1997), снятый все тем же Джоэлем Шумахером, благополучно провалился в американском прокате (отбить бюджет удалось лишь с помощью проката мирового) и вызвал волну критики со стороны как фэнов и киноведов, так и неискушенного зрителя. Создатели картины совершили настоящее преступление против Бэтмена, сняв «Бэтмен и Робин» в вульгарно-глупой стилистике одиозного телешоу 60-х. Тим Бертон и его команда приложили немало сил, чтобы превратить Бэтмена из пресловутого «забавного парня в трико» в мрачного и таинственного борца со злом, Шумахер же и сценарист Акива Голдсмен вновь обратили супергероя в комичного неваляшку. Провал фильма «Бэтмен и Робин» стал началом затишья, во время которого казалось, что кинематографическое будущее супергероя предрешено, а грядущее его место на свалке истории уже украшает табличка «забронировано».

Впрочем, затишьем это выглядело лишь со стороны. В недрах Warner Bros. бурлила протоплазма, на поверхности которой постоянно возникали и лопались пузыри проектов и намерений. Так, например, в какой-то момент кинобоссы желали вложиться в экранизацию блестящего «Возвращения Темного Рыцаря» Фрэнка Миллера, на место режиссера прочили Даррена Аронофски, а сыграть постаревшего супергероя должен был Клинт Иствуд. Увы, этот перспективный пузырь лопнул, так и не выйдя из проектной стадии.

В июне 2005 года на экраны кинотеатров вышел фильм «Бэтмен: начало» (Batman Begins), снятый молодым британским режиссером Кристофером Ноланом. Картина ознаменовала собой «перезапуск» киноцикла о Бэтмене – создатели решили отказаться от продолжения убитого фильмом «Бэтмен и Робин» сериала и рассказать историю того, как Брюс Уэйн стал Бэтменом. Нолан вернулся к мрачному стилю Бертона, однако вместо сюрреалистического инструментария последнего отдал предпочтение реалистическим методам. В итоге «Бэтмен: начало» получился, пожалуй, самым натуралистичным фильмом о приключениях героической летучей мыши. Картина без хлопот окупилась в кинопрокате, собрала букет доброжелательных отзывов от известных кинокритиков и была крайне благосклонно воспринята поклонниками Бэтмена.

В 2008 году на экраны кинотеатров выйдет фильм «Темный Рыцарь» (The Dark Knight), сиквел картины «Бэтмен: начало». Если Нолан приложит все силы и сумеет повторить успех первой картины, то «перезапуск» цикла можно будет считать окончательно состоявшимся. Это не может не радовать. Long live the Dark Knight!

Бэтигры

Впервые на просторах киберпространства Бэтмен появился в далеком 1986 году, когда компания Ocean Software выпустила для платформ Amstrad CPC, MSX и ZX Spectrum игру Batman. Выполненная в изометрии, она предлагала помочь мышастому супергерою отыскать похищенного преступными негодяями Робина. Общий настрой был позаимствован из одиозного телесериала середины 60-х, соответственно ни о какой серьезности и мрачности речи и быть не могло. На полутора сотнях экранов Бэтмену предстояло умиротворять зловредных негодяев и собирать многочисленный полезный скарб, название которого начиналось с приставки бэт- (бэтботы, бэтмешок, бэтпояс и т.д.).

В 1988 году Data East USA выпустила для всех популярных компьютерных систем того времени довольно симпатичный платформер Batman: The Caped Crusader. Он состоял из двух частей: в одной Бэтмену приходилось сражаться с армией робопингвинов, созданных Пингвином, а во второй – спасать Робина из цепких лап Джокера.

В 89-ом году свет увидела игра Batman: The Movie по мотивам фильма Бертона. Версии игры




Игра Batman: Revenge of the Joker для Sega Mega Drive.




Batman Returns для консоли SNES.

для различных платформ разительно отличались друг от друга. Так, например, Batman: The Movie для системы PC Engine напоминал… Pac-Man! Версии для Commodore Amiga и PC содержали очень симпатичные трехмерные эффекты, а игра для NES удивляла поклонников необычными кибернетическими вкраплениями (кровожадными роботами, футуристическим оружием и так далее). В целом же, почти все игры, вышедшие под заголовком Batman: The Movie, были очень благосклонно восприняты как простыми геймерами, так и профессиональными критиками.
В 91-м году компания Sunsoft выпустила для консоли NES игру Batman: Return of the Joker, прямое продолжение Batman: The Movie 89-го года. Джокер, как оказалось, не был окончательно побежден и вернулся, дабы вновь наводить ужас на Готэм. Остановить его, само собой, под силу было лишь Бэтмену. Return of the Joker памятна поклонникам нинтендовской восьмибитки очень приличной графикой – создатели выжали из системы все, на что она была способна. В 1992 году Return of the Joker перебралась на Sega Mega Drive, сменив попутно имя на Batman: Revenge of the Joker.
С 92-го по 93-й на рынок было выброшено несколько различных игр, носящих название Batman Returns и основанных на сюжете одноименного фильма. Наиболее известной среди них была версия для консоли SNES, выделявшаяся среди прочих представителей жанра прекрасной графикой и звуковыми эффектами. Сражаться супергерою в Batman Returns предстояло, как и в фильме, со зловредным Пингвином и пакостной Женщиной-кошкой.
В 1993 году компания Konami выпустила для портативной консоли Game Boy весьма приличный платформер Batman: The Animated Series. Игроку предстояло защищать Готэм от классических злодеев – Джокера, Женщины-кошки, Мистера Холода, Пингвина, Человека-загадки и Пугала. Время от времени игроку предоставлялась возможность поуправлять Робином.
В 1994 году Konami закончила работу над симпатичными The Adventures of Batman and Robin, где нашим героям вновь пришлось столкнуться со старыми врагами. Игра существовала в версиях для Sega Mega Drive, Sega CD и SNES.
Игра Batman Forever была выпущена компанией Acclaim в 1995 году. Несложно догадаться, что основывалась она на сюжете одноименного фильма Шумахера. Весьма занятно, что выполнен этот боевик на движке популярной игры Mortal Kombat. В девяносто шестом все та же Acclaim издала аркадную игру Batman Forever: The Arcade Game, портированную вскоре на PC и консоли PlayStation и Saturn.
В том же 96-м году Inverse Ink выпустила Batman: Partners in Peril. По сути своей это была не игра, а красочный мультимедийный комикс.
В 1998 году компания Acclaim издала для консоли PlayStation игру Batman & Robin, в основе сюжета которой лежала история, рассказанная Шумахером в одноименном провальном фильме. В довольно посредственном этом приключенческом экшне нам предстояло, взяв на себя роль Бэтмена, Робина или Бэтдевочки, накостылять озорничающим в Готэме Мистеру Холоду и Ядовитому Плющу.
Игра Batman Beyond: Return of the Joker выпущена компанией Ubisoft осенью 2000 года для платформ Nintendo 64 и PlayStation (существовала версия и для малыша Game Boy Color). Крайне простой и примитивный боевик в штыки приняли геймеры и критики.
Выпущенная все той же Ubisoft в 2001 году игра Batman: Chaos in Gotham предназначалась исключительно для консоли Game Boy Color и представляла собой довольно тривиальный платформер.
В том же 2001-м Ubisoft выпустила для платформы PlayStation весьма унылую гоночную игру Batman: Gotham City Racer и неплохой трехмерный экшн Batman: Vengeance, предназначенный для всех основных консолей шестого поколения и PC.
В 2003 году компания Kemco выпустила для платформ GameCube и Xbox игру жанра action-adventure Batman: Dark Tomorrow. Несчастный этот игропродукт был крайне неблагосклонно принят геймерами и критиками, отдельные рецензенты даже назвали его худшей игрой о Бэтмене в истории.
Игра Batman: Rise of Sin Tzu была выпущена в том же 2003 году компанией Ubisoft. Это был незамысловатый экшн в перспективе от третьего лица, в котором Бэтмену вновь пришлось лицом к лицу столкнуться со старыми своими врагами.
Наконец, посл едняя пока что игра о приключениях Бэтмена вышла в 2005 году. Называлась она Batman Begins и призвана была, как то следует из названия, сопровождать одноименный фильм. Увы, несмотря на солидное количество занятных «фишечек» (stealth или новаторская возможность запугивания противников), игра получилась посредственная. Лавров не снискала, впрочем, проклятий на головы разработчиков – тоже.
На этом пока все. Однако можете быть уверены, что игр по «бэтменовской» лицензии нам суждено увидеть немало. Особенно если грядущий «Темный рыцарь» Нолана окажется успешным. Подождем. СИ

Бэтмен и компания

Бэтмен – один из наиболее частых гостей всевозможных совместных проектов. За долгую комиксную жизнь ему довелось столкнуться с целой кучей гостей из параллельных вселенных. Летучемыший герой сражался с Хищником (цикл Batman vs. Predator), встречался с Халком (Batman vs. The Incredible Hulk), Капитаном Америка (Batman and Captain America), Тарзаном (Batman/Tarzan: Claws of the Cat-Woman) и Судьей Дреддом (Batman/Judge Dredd). На удивление занятной получилась встреча Бэтмена с Чужими (графические новеллы Batman/Aliens), трогательным оказалось свидание Уэйна и Спайдермена (Batman/Spider-Man). Однако предел столпотворения вымышленных героев мы имели счастье наблюдать в начале этого года. Писатель Марк Шульц и художник Ариэль Оливетти порадовали книгой комиксов «Супермен и Бэтмен против Чужих и Хищника». В комиксе этом благородные Бэтмен и Супермен помогают не менее благородным Хищникам справляться с их бесчисленными трудностями.

Остановите **мгновенье!**

21-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

PowerColor

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.

Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR HD2400 PRO
(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/ MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 15 августа 2007 года. Обязательно указывайте в теме: **конкурс «Остановите мгновенье №21»**

ПОБЕДИТЕЛЬ 18-ГО ЭТАПА

Ксения,

l_d1nka@mail.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



Мое достижение заключается в том, что я все-таки заставила себя учиться играть на музыкальных инструментах. Ну, может, не совсем себя... Для этого надо было лишь пройти уровень «Поместье Крофтов» в Tomb Raider Anniversary, а, поскольку мне не хотелось видеть Лару в ее извечных шортах, то заодно и всю игру, чтобы получить доступ к другой одежде.



СУПЕРЗЛОДЕЙСКИЙ КОНКУРС

В этом конкурсе, проводимом нами совместно с компанией «Софт Клаб», необходимо было придумать план захвата мира наиболее эффективным способом, чтобы заслужить перстень самого Кейна. Среди множества достойных работ мы после долгих споров выбрали сочинение Кожевникова Олега из Татарстана. А Шендеров Герман из Мытищ и Полетаев Андрей из Петрозаводска получают по коллекционному изданию игры, выпущенному ограниченным тиражом только для России.

КАК Я ЗАХВАЧУ МИР

Здравия желаю. Меня зовут Олег, я один из «Патриотов» («la-li-lu-le-lo» – если не верите), и мне тесновато в рамках этой организации – бесконечные «не нажимай кнопку, Норвегия нам ещё понадобится» и тому подобные «принеси кофе». Странная тема для сочинения – «Как я захвачу мир». Вы, извините, с какой целью интересуетесь? Есть несколько наработок, но я не уверен, стоит ли о них рассказывать. С другой стороны – колечко-то, наверное, жутко эксклюзивное... Ладно, потом для себя ещё что-нибудь придумаю, более действенное и умное (не поверите – такое возможно!).

Значит так, поначалу следует определить цели. Вне обсуждения тот факт, что Россия необходима в целости и сохранности. Так же, я без тени сомнения полагаю, что земной шар очень большой (управлять тяжеловато будет) и с этим нужно что-то решать. Решено пожертвовать «нехорошими» странами или мешающими моему карьерному росту.

Россия

а) Молодёжь, несомненно, должна поддерживать меня в благих начинаниях порабощения мира. Сперва придётся действовать скрытно, чтобы не вспугнуть молодых и горячих. Просто переименовываю «ДОМ-2. Построй свою любовь» в «ДОМ-2. Поработи мир или сдохни пытаясь». Содержание временно оставлю прежним – народ должен привыкнуть к ребрендингу. А через пару дней Май Абрикосов будет во всех подробностях рассказывать о плюсах порабощения мира «кем-нибудь из россиян», главный из которых – продолжительность одной передачи «ДОМ-2» увеличится вдвое, и, главное, Май Абрикосов вновь начнёт вещать про любовь. По-моему, беспроигрышный ход. Естественно, это безобразие не будет увеличиваться вдвое, а вскоре и вовсе в названии останется только «Поработи мир или сдохни пытаясь», я вижу этот проект политическим круглым столом, ведущим которого будет являться Вадимир Познер, потому как хорошо «Король ринга» комментирует, думаю, с политикой тоже справится. Участников же настоящего «ДОМа-2» отправлю на рудники (с минуты на минуты на подпись должны принести документ, утверждающий сие) – пусть подкачаются, да и пользы от этого всяко больше. Нынешняя молодежь непредсказуема, поэтому есть запасной вариант. Он очень сложный и имя ему – 5, 8, 16, 23, и 25 кадр. Но не будем о грустном – Май Абрикосов понимает всю важность своего политического предназначения, да и 200 баксов, знаете ли, на дороге не валяются. Будет стараться...

б) Пенсионеры. Врать про то, что пенсии увеличатся вдвое – гнусно. Скажу, пожалуй, что вчетверо.

в) Военным сообщу, что отныне границы будут охранять китайцы (Евразия), австралийцы (Австралия), бразильцы (Южная Америка), канадцы (Северная Америка), конговцы (Африка) и пингвины (Антарктида). Это значит, что работать вроде как не требуется (только наблюдать за пингвинами), а зарплата выплачивается. Но, хочу напомнить, что в мире будет только один властелин – я. А воевать самому с собой неинтересно, и охраняться, вообще говоря, не от кого. Новое предназначение армии – защита от инопланетян и Ктулху, который должен пробудиться со дня на день.

г) О демографии. Будущих мам привлекаю не 250 000 рублей за второго ребёнка, а миллионом долларов за каждого десятого.

Ну и со всеми остальными тоже разберусь, по ходу развития событий. Уже сейчас решил, что кулинарам – по хлеборезке, музыкантам – по бубну, продавцам – по дыне. Дальше по аналогии, это нетрудно. Предположим, Россия со мной. Но мне так же хочется видеть на своей стороне Украину – всё-таки исторические братья. Обещаю, значит, выдавать газ по старой, низкой цене. Не сработает – придётся объяснить, что будет, если газ пустить в двадцатикратном объёме, мол, газопроводы нынче хиленькие, могут не выдержать...

Теперь, когда за моими плечами десятки миллионов последователей, полегче разбираться со всем остальным миром:

1) Китай. Из текста выше понятно, что Китай останется. Как-то негоже уничтожать территорию, с которой граничишь. Экология и всё такое. Да и рис откуда-то брать надо, правда? Но, так как эта страна мне совсем не симпатизирует, оставить её «как есть» я не могу. Короче, говорю, что Мао Дзе Дун на самом деле был русским, а наши страны – братья-славяне. Так же о том, что Великая Китайская Стена была изготовлена для защиты от инопланетян и Ктулху заботливыми предками. После этого патриотично настроенный народ берётся за оружие и направляется на евразийские границы вдоль всего океана. На освободившейся территории делаем новый, довольно большой Голливуд – США ведь не будет, а кино должно остаться. И к нам поближе – это удобно! Аналогично я поступлю и с другими странами-охранниками. Например, бразильцам поведаю о том, что их карнавалы изначально были созданы для призыва Ктулху, и, чтобы как-то искупить свою вину перед всем остальным миром, населению этой страны необходимо защищать хотя бы свой материк. Есть одна загвоздка с Антарктидой: нужно быть готовым, что пингвины не поверят моей чётко спланированной легенде. Что делать с этой напастью, пока не придумал.

2) Италия. Ммм, уж без пиццы как-нибудь проживу. Ну её, там и мафия неподалеку тусуется. Тихонько, без лишнего шума размещаю nuclear weapon рядом с Пизанской башней. Посылаю Николая Валуева прямиком к месту действия, рассказываю, будто башня есть ничто иное, как чемпион мира в супертяжёлом весе. Сооружение исторического масштаба повержено, ровно, как и славная макаронно-мафиозная страна.

3) Франция. Вот здесь я на распутье. С одной стороны – удивительной красоты Эйфелева Башня, с другой – смешной язык, который явно не приживётся в моём мире. Убиваю двух зайцев одним выстрелом – башню поздно ночью демонтируем, увозим и размещаем в Питере. Но ведь это нечестно, нужно отдать что-то взамен, да? Взамен – nuclear weapon в виде Эйфелевой Башни, на старом месте и в ту же ночь. У нас хорошие дизайнеры и техники, никто не заметит подвоха.

4) Германия. Слишком жёсткий язык, тоже, боюсь, не по нраву придётся новому миру. К тому же, как можно общаться на языке, который часть твоего населения ненавидит? На пивном фестивале появляется огромная сосиска, якобы для книги рекордов Гиннеса – nuclear weapon, как несложно догадаться. И пусть никто не уйдёт. Голодным.

5) Япония. Японию хотелось оставить в целости и сохранности, но, скорее всего, Ктулху выползет именно из вод, омывающих эту дивную страну, и первыми падут острова. Нет, определенно ребятам нужно быстрее придумывать больших человекоподобных роботов для защиты своих рубежей – это единственный шанс уцелеть в битве со зверем. А спастись нужно по любому – чем закончится Naruto жутко интересно... Да и Metal Gear Solid 4 не помешает – в нём должны рассказать что-нибудь новое о nuclear weapon, моей любимой теме.

6) США. Оставляю Джорджа «nuclear weapon» Буша на третий срок – США нужно уничтожать не торопясь и систематически. Отомщу за Аляску, опять же (её обязательно оставлю).

7) Африка. Я тут подумал... А зачем мне вообще Африка?! Чего там интересного?! Самое «крутое», что я слышал об этом месте – материк их в виде сердца. Меня это не останавливает, но вдохновляет. Заставлю это сердце биться от ударов nuclear weapon! Африка = полигон для ядерных тренировок. Это моя, поклонника Кейна, прихоть. Чтобы не показаться бесчеловечным – нежелающие оставаться на родных землях африканцы, могут поехать в новый Голливуд-Китай. Такому месту негоже пустовать – для многих африканцев эта поездка станет билетом в звёздную жизнь! Правда, о возможности депортации будет сообщаться по телевидению, потому желающих будет не шибко много. И это хорошо!

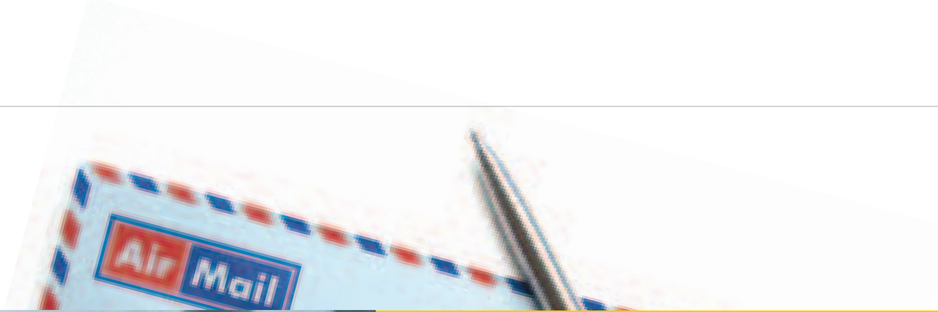
Ай, устал думать, все проблемы на мне, а решать их нужно оперативно, и, самое плохое – я вам выложил все свои планы (применить, увы, не удастся) за лицензионный диск с колечком от неповторимого Кейна, ведь получить этот символ власти и крутости не под силу даже Патриотом. На обдумывание нового плана уйдёт как минимум часов 5, но я не боюсь трудностей! Кажется... И я, поверьте, не хочу показаться вам жестоким – мы с Кейном очень даже обычные. Просто любим строить планы. К тому же, народ морально готов к моей дерзости, раз покупает торт «Наполеон», глядишь, через лет пятьдесят по всему миру начнут хрустеть новым лакомством, под названием «Олег Патриот». Хотя, чего это я оправдываюсь, вы сами напросились – назвали конкурс «суперзлодейским»!

Адьос, ребята (Испанию тоже не трону).

P.S. Порой я смотрю в зеркало, и мне хочется себя... похвалить – каков, а!

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





ПИСЬМО НОМЕРА

Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Олег из Кишинева за письмо дорогому дяде на ранчо со штурмовиками.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, как вы решили называть Рено гаишником, а Юффи – обожательницей унитазов. Лучше давайте вернемся к старой и всеми любимой теме пиратства, тем более что в этом номере у нас есть замечательный повод.

OSA-86, г. Кишинев

Привет, страна моя родная!

Пишет Вам OSA-86... (ну, людей много, а букв – мало, что ж делать?) Я являюсь фанатом «Звездных войн». Это довольно-таки опасная болезнь, потому как не лечится, а лишь на время может быть приостановлена «Метал гиром»... Письмо, можно сказать, адресовано дядюшке Лукасу, но у него давно телефон занят, почта забита спамом, а ранчо усиленно охраняют штурмовики, так что, надеюсь, что это письмо вы ему как-нибудь передадите...
Дорогой дядя Жорж (именно «дорогой», так как не каждый дядя входит в сотню самых богатых людей мира)! Пишет тебе житель страны, которой у вас на карте, скорее всего, нет (и слава Богу). У меня к тебе только один вопрос.

ЗА ЧТО?

Хм... Не поняли? Тогда будем намеками. Сколько, скажем, игр из серии «Метал гир»? Ну, десяток, и то если считать реликтовые залежи на «Денди». Сколько игр



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

SUPER GAME BOY?

Добрый день. Пишу вам снова, но на этот раз без критики. Хочу обсудить рынок консолей в недалеком будущем, однако без предсказаний, скажем, успеха PS3 или появления Xbox Generation. Так как анализ несбывшихся событий – штука крайне ненадежная, я обойдусь лишь одним примером.
Как мы знаем, еще до появления в продаже Nintendo DS представители компании утверждали, что эта консоль не продолжательница линейки Game Boy, а своего рода эксперимент. До сих пор отрицаний этого не поступало, а потому вполне логично было бы предположить, что новый Game Boy (назовем его для краткости Game Boy Super, по аналогии с NES и Super NES, сокращенно GBS) сейчас находится в разработке и объявить о нем могут (возьмем цифры с потолка) на Tokio Game Show 2008 года (радужные надежды). Тогда консоль имеет шансы появиться в 2009 году, обеспечив тем самым четыре года жизни для DS. Хотя, конечно же, все может произойти и совсем иначе.
Итак, что же будет представлять собой GBS? Разумеется, это должен быть достойный конкурент PSP, однако не обязательно, чтобы он наголову превосходил консоль Sony. Как мы видим, в последнее время Nintendo не гонится за ошеломительными графикой и вычислительными возможностями, а потому графический процессор, быть может, лишь ненамного будет превосходить мощности своего конкурента. Это всего лишь мое мнение, однако я думаю, что дизайн GBS не будет отличаться особыми изысками и консоль предстанет в привычном нам виде – стандартное положение экрана посреди корпуса и органы управления по бокам. Двойной экран вполне может присутствовать, однако не совсем такой, как на DS. Но об этом – позже.
Я надеюсь, что внешний вид новой консоли не будет вызывать такой же отрицательной реакции, как DS (все помнят фразы про «раскладной кирпич»). GameCube восхитил меня не только продуманностью черт, но замечательной эргономичностью, а потому я жду от Nintendo подобного – чтобы дизайн новой консоли был так же вылизан до мелочей и доводил форму портативных консолей до совершенства.
Теперь перейду, собственно, к главному элементу консоли – к экрану. Как и любому игроку, мне хотелось бы, чтобы экран был большой, и чем больше, тем лучше. Тем не менее,

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Я читал, что будет GTA San Andreas Stories. Это правда?

На сегодняшний день такая игра в официальной разработке не числится, хотя фанаты подогревают ажиотаж и даже публикуют самодельные скриншоты и трейлеры. На самом деле это мистификация – Rockstar не объявляла о создании третьей игры в сериале Stories.

Планируется ли официальное продолжение S.T.A.L.K.E.R.?

Да, и даже не одно. По слухам, разработчики готовят сразу две игры – сиквел и приквел. Первый будет работать на новом лицензированном движке, второй – на движке S.T.A.L.K.E.R. Подробности станут известны совсем скоро, после E3, и мы расскажем о них в следующих номерах «СИ».

Будет ли выходить God of War на PC?

Нет, не будет. Этот сериал – эксклюзив Sony, который привлекает немалую долю внимания к ее консолям. Вероятность того, что он будет издан на каких-то других платформах, исчезающе мала.

СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ! НЕЧАСТО НАМ ПИШУТ ПИСЬМА НАСТОЯЩИЕ МОРСКИЕ РАЗБОЙНИКИ! ХОТЯ МЫ И НЕ РАЗДЕЛЯЕМ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ DANTE, ВЫСЛУШАТЬ ЕГО МНЕНИЕ И ДОНЕСТИ ЕГО ДО ЧИТАТЕЛЕЙ МЫ ВСЕ-ТАКИ ОБЯЗАНЫ. ЭТО ВЗГЛЯД С ДРУГОЙ СТОРОНЫ ЗАКОНА И ПРИЛИЧИЙ, ВЗГЛЯД ЧЕЛОВЕКА, КОТОРЫЙ ИДЕТ ПРОТИВ КРУПНЕЙШИХ ИГРОВЫХ КОМПАНИЙ. КТО ОН – РЕВОЛЮЦИОНЕР, РОБИН ГУД ИЛИ ТЕХНАРЬ-МОШЕННИК? ПРИГЛАШАЕМ ВСЕХ ЧИТАТЕЛЕЙ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К ДИСКУССИИ.

Final Fantasy? Да, эта «фантазия» была «последней» уже более полутора десятка раз. Сколько игр выпустил господин Том Клэнси? Хм... Ну, уж под тридцатник, наверное. Ну, дядя Жора, поняли, к чему я клоню? Сколько игр выпустили Вы?
Когда-то у меня родилась не вполне удачная идея: собрать все игры, выпущенные по вселенной «Звездных войн». Согласен, был молод и неопытен. Но кто мог подумать, как это дело обернется?
Первый десяток игр был очень мил. «Хей, смотрите люди! У меня уже 10 есть!» На третьем десятке охватила радость: «Вот здорово, сколько игр выпустили, молодцы, ребята!» Когда перевалило за пятьдесят, то стали возникать некие сомнения. Мол, не многовато ли? На восьмидесяти стала бить дрожь. А когда перевалило за сотню, началась апатия...
И вот уже относительно недавно появилась надежда (нет – не «Новая», а вполне человеческая). Все! Фильмы закончились! Больше снимать не будет, обещал, как-никак... А значит, есть шанс к старости собрать все игры. Но кто мог предвидеть такое коварство? Удар, можно сказать, исподтишка! Вы начинаете выпуск мультсериала! А это за собой влечет катастрофические последствия в виде доброго десятка игр на всех возможных консолях! Ах, да. Вот еще один Ваш конек. Выпустить не просто серию игр, а выпустить их на разных консолях без дублирования. Хочешь эту? Покупай себе PlayStation 2! А эта вышла только на GameCube! Те восемь – только на компьютере, а для этой без PlayStation 3 уже не обойтись...
Вы эту картину себе представляете? Как с этим бороться? Боюсь, что без «восстания» здесь не обойтись... Дядя Лукас, не будьте Бушем, одумайтесь!
«Страна Игр», на вас последняя надежда. Я думаю, Вы сможете пробиться к нему...
Но будьте осторожны, есть слухи, что он...

...лорд Ситхов!..

Будьте осторожны!

**ВРЕН ** *Муахахаха! «Звездные войны» не закончатся никогда. Зато есть один большой плюс – придется собрать все возможные игровые платформы. А на них и помимо историй о джедаях есть очень много всякого интересного. В конце концов, если бы не «Звездные войны» – разве был бы у нас стимул покупать GameCube?*

**ЗОНТ ** *Вот не надо переходить на личности, да? Конечно, был стимул, да и сейчас есть. На GameCube вышел обалденнейший Metal Gear Solid: The Twin Snakes с заставками от безумного Рюхея Китамуры. Сейчас, правда, этот стимул зовет покупать уже другую консоль, ну да это – естественная эволюция. Стоп. Я, кажется, опять об MGS. К делу.*

К сожалению, мы не можем передать это письмо Джорджу Лукасу – штурмовики, заразы, стреляют на поражение. Но можем, по крайней мере, предать ваши злоключения всенародной огласке, дабы другие коллекционеры знали о том, что их ждет, и были начеку. Однако, зная о страсти LucasArts выпускать игры по «Звездным войнам», я бы не стал думать, что эта эпопея когда-нибудь закончится и можно будет собрать полную коллекцию. Наоборот, все будет только хуже: когда Интернет станет повсеместным, а издатели окончательно перейдут на цифровое распространение игр, LucasArts наверняка выложит на продажу хиты древности. Я так и вижу страничку в Сети, где несчастный коллекционер сможет увидеть полный список всех игр по вселенной и проставить галочки напротив уже купленных. А когда этот опыт возьмет на вооружение Electronic Arts, которая обычно выпускает многие сериальные игры раз в год... вот тогда – только держись!

тут мы сталкиваемся с парадоксом – чем больше становится экран, тем легче получать удовольствие от игры, однако с увеличением экрана консоль теряет смысл как портативная. PSP уже не засунешь в карман джинсов, как в свое время GB Advance, а потому я не считаю, что новая консоль представит нам экран, сильно превосходящий экран консоли от Sony. Формат задает ограничения, от которых сложно уйти. Тем не менее, инженеры Nintendo показали нам, что их фантазия превосходит нашу, а потому просто положимся на них и будем верить, что они придумают что-то такое, что сможет всех нас поразить (хотя я в это, если честно, не особо верю). Однако стоит поразмыслить над еще одним вариантом устройства экрана. Отбросим всяческие фантастические варианты вроде проецируемых или голографических экранов и посмотрим еще раз на DS. Ее двухэкранное устройство дает нам подсказку для увеличения размера изображения. Что, если сделать края двух экранов максимально близкими и превратить их в один раскладной экран? На DS действие редко происходит сразу же на двух экранах (я имею в виду тот момент, когда оба экрана одновременно отображают один игровой процесс без разделения на «здесь мы играем» и «здесь мы видим, что будет впереди») в том числе и из-за значительного расстояния между экранами, но что мешает сделать это на новой консоли? Наверное, деньги. Два больших экрана с тонкой границей стыка будут стоить несравненно дороже, чем один среднего размера, а потому я и строю предположение о том, что консоль будет иметь «классический» вид. По этой же причине я ничего не говорю о новомодных гибких экранах.
Продолжим об экране. После опыта общения с DS несомненно хотелось бы, чтобы он был сенсорным. Это на самом деле удобно,

Как подключить PS2 к Сети? Где-то слышал, что про это писали раньше...

Работа с Сетью на PS2 – отдельная и сложная тема, которой можно посвятить целый спецматериал. Что мы в свое время и сделали. Сейчас этот материал можно посмотреть на нашем сайте по адресу http://www.gameland.ru/post/33129.

Чем отличается LCD от TFT?

TFT – это технология создания LCD-экранов. То есть каждый дисплей с TFT – жидкокристаллический, но не каждый жидкокристаллический – с TFT. Не вдаваясь в физические подробности, скажем, это технология, изобретенная для производства больших жидкокристаллических дисплеев.

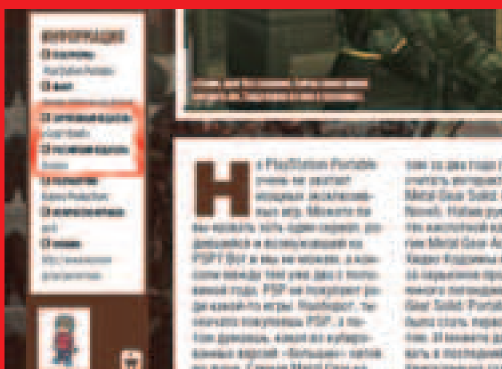
На каком сайте можно приобрести фигурки из игр и аниме?

Очень популярный вопрос. «Страна Игр» рекомендует проверенный и надежный интернет-магазин HobbyLink Japan (http://www.hlj.com). Если тамошний ассортимент вас не устраивает, попробуйте HobbyFan.com (http://www.hobbyfan.com) или Hobby Search (http://www.1999.co.jp/eng).

ОШИБКА!

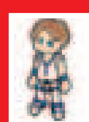
«СТРАНА ИГР», НОМЕР 09 (234), СТРАНИЦА 100

К сожалению, указанная на этой странице информация неверна. Как бы нам ни хотелось обратного, но Konami до сих пор не открыла офис в России (и чего они только ждут?), а «Софт Клаб» все еще не стал международным издателем Metal Gear Solid. Призываем указанные компании достичь этих показателей к 2020 году, а пока констатируем ошибку.



Кто виноват?

Артем «Российский издатель» Шорохов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

приносит новые элементы в игровой процесс, и его появление выглядело бы вполне логично после успеха применения этой технологии. К несчастью, могу быть уверенным в том, что даже при наличии сенсорного экрана консоль не сможет запускать игры от DS – эмулировать два экрана, скорее всего, будет невозможно. К тому же у Nintendo будет весомое оправдание – ведь DS все же не входит в линейку Game Boy.

А теперь я, наконец, перейду к моему главному предположению, у которого есть впрочем, и серьезные недостатки. Итак, это предположение касается аппаратной начинки нового Game Boy. Дикая мысль: а что, если содержимое GBS будет представлять собой... модифицированное железо GameCube?

В пользу этой мысли есть немало плюсов. Так, во-первых, мощность системы. Она превосходит возможности PS2 уже сейчас, а при усовершенствовании вполне может представить картинку, наголову превосходящую графику на PSP (ведь в ней начинка собрана, как известно, на основе железа второй PlayStation). Во-вторых, могу указать на формат дисков. Это уже мини-диски, что идеально подходит под требование портативной консоли. В-третьих, мы получаем возможность портировать на новую консоль незабываемые шедевры с GameCube с минимальной доработкой – а библиотека этой приставки включает в себя большое количество хитов. Не стоит забывать, что Nintendo собрала неплохую кассу на римейках игр с NES и SNES на GB Advance, а потому появление портов с GameCube вполне логично. И, конечно же, разработчики давно знают среду приставки, и переход на усовершенствованную систему позволит сразу же выдавать качественные и красивые игры. Плюсом может считаться и еще одно. Известно, что внутри Wii – тоже модифицированное железо Game Cube, и на эту приставку в данный момент разрабатывается немало игр. Легко представить себе порт игры с Wii на GBS, где управление Wii-mote легко заменяется управлением стилуса.

Если Nintendo на самом деле решится на такой шаг, то игровая журналистика будет на грани истерики – ведь в таком случае компания сделает попытку продать ОДНУ И ТУ ЖЕ ПРИСТАВКУ ТРИ РАЗА ПОДРЯД. Впрочем, с финансовой точки зрения этот шаг более чем оправдан. Согласитесь, легче доделать что-то, чем начинать создавать это что-то с нуля, особенно на таком капризном рынке. В последние годы Nintendo оказалась не в самом лучшем положении – выход DS и Wii были скорее риском, чем желанием устроить революцию, ведь сам Хироси Ямаути заявлял, что «если DS добьется успеха, нас ждет райская жизнь, в случае провала мы угодим прямиком в ад». Именно поэтому дизайн DS был таким топорным – на экспериментальную консоль просто не было нужды тратить время и деньги. И сейчас, даже при невероятном успехе новых консолей, вряд ли у компании есть огромные деньги на разработку нового железа. Для разработки Wii 2 – да, но никак не GBS.

Однако, как я и говорил, у этого предположения есть и минусы. Первый я уже озвучил: общественность может весьма плохо отреагировать на третье появление GameCube на прилавках, уже второй раз под другим названием. Хотя, в принципе, это проблема PR-менеджеров компании. Второй минус уже серьезнее. Это производительность железа. Если бы консоль вышла бы именно сейчас, в 2007 году, она успела бы набрать хитов и укрепиться на рынке видеоигр. Однако в 2009 году править балом будут приставки нового поколения. Будет ли на их фоне смотреться графика приставки 2001 года? К тому же главный конкурент на рынке портативных консолей, Sony, явно не будет дремать и наверняка уже сейчас готовит новую консоль, которая наверняка получит название PSP2. А ведь ничто не помешает Sony снабдить свою новую консоль чудо-процессором Cell и, скажем, встроенными гироскопами. Я мог бы еще поразмышлять о будущем Wii 2, о тех элементах, которые смогли бы сделать ее еще необычнее, чем Wii, но это тема другого письма. На этом откланиваюсь.

Леонид Комаровских,
meat_eater@mail.ru

**ВРЕН ** *Я как раз об этом то ли писал, то ли хотел написать. Портативный GameCube (в идеале – работающий на дисках от GameCube) – практически кинжал в спину Sony. И он ничего не будет стоить Nintendo.*

Правда, есть одна тонкость. Сейчас Nintendo имеет возможность разработать любую приставку, в том числе и с нуля. У Nintendo свободных денег куда больше, чем у Sony. И их тоже надо на что-то тратить.

НА АБОРДАЖ!

Доброго времени суток страна! (орфография и пунктуация авторские. – *Прим. ред.*) Сразу скажу что мне не 8 лет,я совершеннолетен, и я вменяем на данный момент.тема избита – пиратство.но я предлагаю вам 2 иновационные вещи.во первых я пират,и занимаюсь этим довольно таки давно,взгляд с другой стороны.во вторых я вам расскажу наши последние новости и нововведения.итак поехали.мы занимаемся почти всем.начнем с dvd дисков.ни раз я находил на страницах вашего журнала,изречения типа 12 фильмов на диске в не бог весть в каком качестве.но это,товарищи,крайность.да,такие диски существуют,но,есть заводы которые штампуют фильмы исключительно срезанных с лицензии.все как надо,качество изовражения,звука,субтитры,дополнительные материалы,двухслойные болванки.разняца только упаковки.простой бокс.вот и вся разница.а цена известный номинал за пирацкий двд,то бишь сотня вместо 700-800р.того же самого но в картоне.а если не видно разницы,то зачем платить больше?именно такие позиции пользуюца большим спросом. далее-портативки.с ds вышла промашка.из-за ее примитивного железа,она не ломаеца по прошивке.ниже цены чем по 500р. За картридж мы сделать не смогли,но активно над этим работаем.

Я думаю что для вас не будет новостью что PSP «сломана».не много поработав с дистрибутивом пирацкой прошивки 1.5 мы ушли вперед.Сейчас на моей американке стоит 3.10 с ядром 1.5.если кто не понял,обьясню.я могу запускать игры с карты памяти (имено PSP'шные,официальны игры,а не самоделки) и играть лицензию с обновлением до 3.10.»шью»

SMS

ОТВЕТ **ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321**

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Если в зеркале посмотреть на близкий предмет, а потом вдаль, кривизна хрусталика изменяется. Почему на мониторе компьютера не удается достичь такого эффекта, ведь и там и там изображение плоское?
А вот и неправда ваша, изображение в зеркале не плоское. Дело в том, что зеркало – оптическая система, которая всего лишь отражает приходящие в нее световые лучи. Монитор – физическая система, он формирует плоскую картинку на экране. Зеркало можно сравнить с окном в другой мир, наполненный мнимыми предметами, а изображение на мониторе – с картиной, висящей на стене. Хотя на картине некоторые объекты находятся ближе, а некоторые дальше – это всего лишь рисунок на холсте, и ему не удается обмануть человеческий глаз.

Будет ли новый Battlefield на PS2?
Нет, не будет. Battlefield: Bad Company разрабатывается только для консолей нового поколения, PS3 и Xbox 360.

Играю в FEAR на PS3. От врагов звуки слышны не оттуда, откуда должны! Ужасно сбивает с толку! Это только у меня так? Это как-то лечится?
В таких ситуациях причиной ошибок чаще всего оказываются перепутанные левый и правый каналы на колонках. Если же каналы соединены правильно, стоит проверить другие игры для консоли. Если проблема проявляется во всех играх, стоит искать ошибку в настройках приставки или звуковой аппаратуры. Если же проблема встречается только в FEAR, стоит внимательно изучить звуковые опции в игре.

Скажите, откуда появилась Gauss Rifle? Неужели из Fallout?
Нет. Гауссову пушку придумал немецкий физик Карл Фридрих Гаусс еще в девятнадцатом веке, но до сих пор оружие, построенное по предложенным им принципам, остается крайне малоэффективным и не выдерживает никакой конкуренции с обычным огнестрельным. И только фантасты считают, что в будущем пушки Гаусса станут необычайно популярными.

Почему под Windows XP не идут игры под MS-DOS? Как их запустить?
Потому что операционные системы семейства Windows хоть и обеспечивают достаточную обратную совместимость, но все же не обеспечивают ее полностью. Многие старые игры под MS-DOS

малышек сам.цена услуги 500р. народ валом валит.
Далее-next gen.на этом поприще тоже есть успехи.»сломанные» 360 ящики уходят как горячие пирожки по цене 17000р за штуку.не спорю,в начинке ящика никаких брешей нет.она идеальна и работает без сбоев.Microsoft поработала на 5.аплодисмены Биллу!не мытьем,так катаньем. брешь в dvd приводе.этого хватило.итог 200р.за диск.
Третья станция в процессе.единственная проблема,это наладить производство blu ray дисков.проблема решаеца и sony падет,как и все остальные..
Мы другие.мы презираем лицензию.мы постоянно в опасности.и работаем на стреме. пока будет спрос,будет предложение.закон бизнеса.пока мы работаем,люди улыбаюца,зная что они могут приобрести не одну игрушку в месяц,а скока захотят,не слушая игровых гигантов.скажите,что вы думаете обо всем выше написаном.
Успехов и процветания тебе страна!вы лучшие!

P.s. Пожалуйста,перестаньте печатать детишек врод green foxy из майского номера.такие письма подрывают ваш авторитет,как серьезного издания

Dante,
???????@bk.ru

**ВРЕН ** *Когда я был маленький и глупый, я тоже радовался успехам пиратов, мечтал низвергнуть гадкие мегакорпорации и уничтожить само понятие «авторские права». Знаете, что убило мои детские мечты? Появление русифицированных пиратских игр для PS one.*
Разница между гадкими мегакорпорациями и пиратами не в том, что одни зарабатывают деньги на геймерах, а другие – нет. И те, и другие этим успешно занимаются. Разница в том, что мегакорпорациям не все равно, как к ним относятся потребители. А вот пиратам не нужна любовь клиентов. Ведь их продукцию покупают по двум причинам: низкая цена и высокая оперативность. Обе не имеют никакого отношения к качеству продукции. Так как пираты ничего не производят сами, а только паразитируют на товарах мегакорпораций, то часто они действительно делают хорошие копии, неотличимые от оригинала. Но это получается случайно. Как только следование высоким стандартам качества вступает в конфликт с вопросами цены и оперативности, оно тут же приносится в жертву. В случае с PS one меня добила история с Breath of Fire IV. Она везде продавалась только русифицированная. Причем игра была не только отвратно переведена, но еще и зависала. И с этим ничего нельзя было поделать. И я оказался в совершенно идиотской ситуации. У меня дома было три сотни пиратских дисков для PS one, которые работали и все такое. Но я не хотел эти три сотни. Я даже половину из них и не запускал ни разу. Я хотел одну игру. Конкретно Breath of Fire IV. И получить ее не мог. Ведь пиратам было экономически невыгодно переиздавать игру в нормальном переводе и без зависаний.
Гадкие мегакорпорации, конечно, дерут с геймеров три шкуры, но они работают для нас. Они ценят наше уважение. И мы можем доверять их продукции. Именно за это мы и платим по $50 за игру. Недавно я зашел в один из магазинов сети GamePark и прослезился. Это настоящий нормальный игровой магазин. Как в Европе, США или Японии. С полным ассортиментом всего, что только нужно. Заходишь, берешь игру, которую ждал годдва, потом несешь домой диск, вставляешь в консоль и наслаждаешься. Я даже не представляю себе, какой удар бы я получил, если бы мой диск с Final Fantasy XII вдруг оказался русифицированным дерьмом. Высокая цена на игры – это как раз страховка от таких вещей. Далеко не все геймеры это ценят. В Россию еще не перекочевала сложившаяся на Западе и в Японии культура потребления игр. Многие все еще живут в начале 90-х, когда компьютеры стояли только в НИИ и дискетки с покоцанными играми кочевали от одного к другому совершенно бесплатно. Но я уверен, что рано или поздно мы все будем ценить не только объем информации на болванке, но еще и сервис, отношение, уважение и сопутствующие услуги. И к играм будем относиться как к предметам искусства, а не куче гигабайт с кодом и данными. Правда, для этого сервис и услуги должны прийти в Россию (а не только Москву и Петербург), но движение, определенно, есть. Еще каких-то пять лет назад даже в столицах не было ни одного приличного (по западным стандартам) игрового магазина. Сейчас их полно.
Что касается ситуации с современными консолями, то я могу сказать вот что. Фактически пиратства на PSP нет (как не было его на GameCube). Конечно, можно долго рассуждать о взломанных прошивках и всем таком прочем. Но простой смертный всем этим пользоваться не будет. Пиратство есть, когда можно зайти в магазин, купить диск или картридж, потом вставить в свою консоль и играть. Как только появляются сложности, вроде «надо скачать файл из торрентов, а потом записать на флешку», пиратство становится неудобным и невыгодным. К тому же, на PSP не так уж много игр, которые действительно хотелось бы приобрести. И их куда проще купить легально, чем забивать себе голову всякими глупостями. Напротив, на DS пиратство, скорее, есть. Там файлы меньше, флешкой пользоваться проще, и игр достаточно много – хочется попробовать как можно больше. Но юмор в том, что мои знакомые их сначала так пробуют, а понравившиеся все равно потом покупают легально. Но господину пирату все это не приносит никаких дивидендов (файлы прекрасно скачиваются самостоятельно из Интернета, и покупать их у барыг на рынке нужды нет), поэтому он предпочитает считать, что пиратства на DS нет.

**ЗОНТ ** *А я, когда был маленький, уже был умный. Я не радовался успехам пиратов и не мечтал низвергнуть две-три мегакорпорации после ужина. Я был вынужден покупать пиратские диски, потому что там, где я жил, других фактически не было (уверен, многие читатели из регионов знакомы с таким положением дел не понаслышке). При этом я всегда отдавал себе отчет в том, что делал. И когда у нас появилась коробочная версия Carmageddon, я собрался, тряпка, подкопил денег и купил именно ее, а не доступную пиратскую альтернативу. В наше время и в нашей стране не зазорно покупать пиратские игры. Но, как говорится, плох тот солдат, который не мечтает стать генералом. Одно дело – иметь твердое намерение вырасти из пиратских игр, и другое – оправдывать себя позорной и воровской идеологией: мол, пиратство – это «постоянная опасность», «работа на стреме» и «презрение» к авторскому праву. Сплошная бунтарская романтика...*
Как бы не так. Посмотрим правде в глаза: вы всего лишь воруете чужую продукцию. И то, что крупные «игровые гиганты» находятся за границей, не делает разработчиков инопланетянами. Пока Миямото, Ньюэлл, Райт, Кодзима, Сакагути, Шефер ищут творческие и производственные способы сделать лучшие игры, вы ищете новые способы своровать результаты их работы. Вот и всё. Знаете, почему корпорации имеют огромные доходы? Потому что они очень много работают. Сдача продукта в срок обходится для них неделями сверхурочной работы. Они изобретают виртуальные миры, исследуют новые технологии и внедряют передовые разработки. Они двигают нашу индустрию вперед, а вы изо всех сил упираетесь ногами и пытаетесь тащить ее назад.
К сожалению, у нас пиратство все еще относится к числу необходимых зол. Но пройдет время, мы справимся с ним и гордо присоединимся к остальному цивилизованному миру. Действительно, сейчас «люди улыбаюца»... когда вы по дешевке продаете им краденое. Пока такое отношение – и со стороны продавца, и со стороны покупателя – в нашей стране является нормой, мне стыдно быть ее представителем за границей. Да и грамотность ваша, любезный Данте, очень показательна и, что называется, говорит сама за себя.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM. GAMELAND.RU

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

требовали специальных программ, менеджеров памяти или особых драйверов, которые сегодня уже не используются. Не удивительно, что запустить эти игры сейчас непросто, и единого рецепта, который подошел бы для всех исполняемых файлов, просто не существует. Можем посоветовать только попробовать использовать эмулятор DOS (например, бесплатный DOSBox) и посетить ресурс DOSGames.com (http://www.dosgames.com).

Выйдет ли Psychonauts 2 от Тима Шафера?
К сожалению, хотя Psychonauts остается одной из самых удачных, ярких и необычных игр последних лет, продолжение приключений Раза мы вряд ли увидим. Несмотря на все свои достоинства, игра не была коммерчески успешной, и вероятность того, что какая-то компания возьмется за сиквел, невелика. Вынуждены сообщить, что сейчас такой проект не анонсирован.

Выйдет ли The Darkness на PC?
Нет. Как и будущий Battlefield, The Darkness остается эксклюзивом для PS3 и Xbox 360.

Все помнят замечательный и многими любимый сериал Twisted Metal. Напишите, пожалуйста, ведется ли в данный момент разработка новой игры?
В конце прошлого года англоязычный журнал Electronic Gaming Monthly сообщил, что новый Twisted Metal «с огромными онлайновыми мирами» находится в разработке одновременно для PS2 и PS3. Впрочем, эта новость не была подкреплена ни скриншотами, ни официальным анонсом, поэтому мы склонны отнести ее к категории слухов. Как только что-то станет известно наверняка, «Страна» сообщит.

Интересно, есть ли для Wii пистолет?
Есть. Вообще, для Wii есть очень много разных «насадок» на контроллер, и в том числе пистолет. Выглядит он вот так:



Что за мелодия звучит в начале каждого видеопревью? Очень нравится!
Это американский электронный дуэт The Crystal Method, композиция Weapons of Mass Distortion с альбома Legion of Boom.

Есть ли какие-нибудь интересные игры по аниме «Евангелион»?
К сожалению, ни одна игра по «Евангелиону» не была официально переведена на английский язык. Более того, почти все игры по этому культовому аниме принадлежат к чисто японским жанрам вроде интерактивной новеллы. Поэтому вынуждены констатировать: нашему геймеру они вряд ли будут интересны. Если же вы готовы справиться с непонятным языком, начните с лучшей игры – она называется Girlfriend of Steel и была переведена на английский силами фанатов.

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВЫ ДУМАЛИ, ВОТ И ВСЕ? КОНЧИЛСЯ METAL GEAR? КАК БЫ НЕ ТАК! ФАНАТСКИЕ ИГРОВЫЕ ФИЛЬМЫ ПО MGS ПОДХВАТЫВАЮТ УПАВШЕЕ БЫЛО ЗНАМЯ. МЫ ВЕРИМ: ВЫ ЕЩЕ НЕ УСТАЛИ ОТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ СНЕЙКА И ЕГО ТОВАРИЩЕЙ. НА ВТОРОМ МЕСТЕ ЗАТЯЖНОГО НАРЦИССИЗМА ЧОУ ЮН ФАТ, В СОТЫЙ РАЗ ГРОМЯЩИЙ МНОГОСТРАДАЛЬНЫЙ КИТАЙСКИЙ РЕСТОРАНЧИК. НАШ ТЕСТЕР ДИСКОВ В УЖАСЕ ВОСКЛИЦАЕТ: «НЕ-Е-ЕТ! ОН ОПЯТЬ ПРЫГАЕТ ПО СТОЛАМ И ВО ВСЕХ ПАЛИТ!» И ВАМ ПРИДЕТСЯ: КАК ЖЕ МОЖНО ПРОПУСТИТЬ ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ О СОЗДАНИИ STRANGLEHOLD! НАИБОЛЕЕ СТОЙКИЕ ОКАЖУТСЯ ПОСЕРЕДЬ ПУСТЫНИ, РАЗВЕРЗШЕЙСЯ НА ПРОСТОРАХ ОБЗОРОВ И ВИДЕОПРЕВЬЮ. ЗАСУШЛИВЫЙ ЛЕТНИЙ КЛИМАТ ПЕРЕКРЫЛ ПОСТУПЛЕНИЕ НОВЫХ ХИТОВ НА ПРИЛАВКИ И ЛИШЬ РЕДКИЕ КАРАВАНЫ ДОТАЩИЛИ ДО НАС ВОЖДЕЛЕННЫЙ ДИСК С COLIN MCRAE: DIRT ДА СВЕЖЕЕ ВИДЕО ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS...

// SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



6 ВИДЕООБЗОРОВ

5 ВИДЕОПРЕВЬЮ

20 МИНУТ ВИДЕОСПЕЦОВ



SPECIAL

ФИЛЬМ О СОЗДАНИИ ИГРЫ STRANGLEHOLD

Игровое продолжение легендарного боевика «Круто сваренные» за авторством Джона Ву близится к релизу, и разработчики расщедрились на небольшой документальный фильм о том, как создается игра. Вы узнаете, как Джон Ву повлиял на процесс разработки и почему создатели в каждом втором предложении подчеркивают, что их игра исключительно кинематографична. И даже кое-что еще!



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».







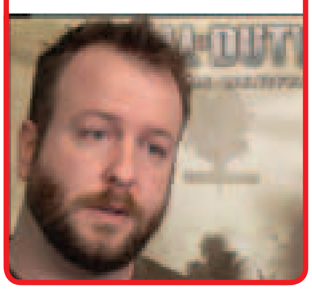
Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Ну вот и дождались. После долгого молчания и коротенького тизера разработчики расщедрились на богатую и интересную информацию о новой игре. Интервью дает глава студии Infinity Ward Грант Коллье. О чем же пойдет речь? В первую очередь, о том, каким изменениям подвергся сериал, когда создатели отказались от очередной интерпретации Второй мировой войны и сосредоточились на выдуманном современном конфликте. Во вторую – об особенностях графического движка и сюжете.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:
- Ace Combat 6: Fires of Liberation Xbox 360
- Crash of the Titans PS2
- LEGO Universe PC
- Mercenaries 2: World in Flames Xbox 360 PS3
- MotorStorm PS3
- Mushroom Men Wii
- Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness PC
- RACE 07 – The Official WTCC Game PC
- Tony Hawk's Proving Ground Xbox 360 PS3

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Call of Duty 4: Modern Warfare Xbox 360
- Enemy Territory: Quake Wars PC
- Tabula Rasa PC
- Time Crisis 4 PS3
- Boogie Wii

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Space Force: Rogue Universe PC
- Colin McRae: DiRT Xbox 360
- Enemy Engaged 2 PC
- Pirates of the Caribbean: At World's End Xbox 360
- Shrek the Third Xbox 360
- Dawn of Mana PS2

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Ace Combat 6: Fires of Liberation Xbox 360
- Rayman Raving Rabbids Xbox 360
- Lair PS3
- The Darkness Xbox 360
- Stuntman Ignition Xbox 360 PS3

БАНЗАЙ:
- «Навсикая из долины ветров» – Truly (клип)
- Macross Zero – Phoenix Rising (клип)
- Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny (опенинг)
- nobodyknows+ – Hero's Come Back!! (клип))

SPECIAL:
- Metal Gear Solid (фанатские игровые фильмы)
- Документальный фильм о создании Stranglehold
- Интервью с разработчиками Call of Duty 4: Modern Warfare
- Дневники разработчиков Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 PC

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО…

METAL GEAR SOLID

Фанатские игровые фильмы

Мы давно усвоили, что такое косплей: энтузиасты переодеваются в костюмы любимых героев, позируют перед фотографами и разыгрывают сценки. Фанаты Metal Gear Solid пошли гораздо дальше: талантливые парни из разных стран снимают свои фильмы о приключениях Снейка. На диске – трейлеры к французским, итальянским, чешским и китайским адаптациям. Особого внимания заслуживает феерическая «живая» инсценировка трейлера The Twin Snakes (первой части MGS), которую устроили китайские фанаты из команды Acid Machine (ищите на PC-части).





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

THE DARKNESS XBOX 360

трейлер

Один из самых стильных шутеров современности разжился очередным негеймплейным трейлером, который больше похож на рекламный ролик какого-нибудь фильма ужасов, а не игры.



RAYMAN RAVING RABBIDS XBOX 360

трейлер

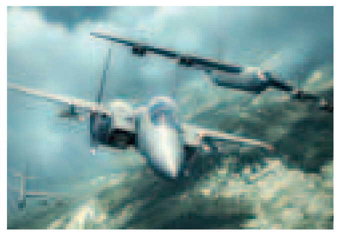
Уж сиквел близится, а поток гениальных роликов «по мотивам» первой части все не пересыхает. На повестке дня очередной животрепещущий вопрос: почему зайцы не могут играть на Xbox 360?



ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION XBOX 360

трейлер

А вот и первый трейлер – да сразу на загляденье! Графика, режиссура и драматизм – на высоте. Всем ценителям современной авиации посвящается.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

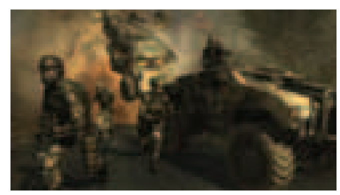
TIME CRISIS 4 PS3

Редкий случай, когда аркадный тир на консоли портируют не абы как, а с выдумкой. Трепещите! Версия для PlayStation 3 щеголяет полноценным FPS-режимом, как какая-нибудь Red Steel!



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS PC

Бить строггов или быть строггом? На этот вопрос каждый сможет ответить совсем скоро. Уже соскучились по Quake? Смотрите новое видеопревью!



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

COLIN MCRAE DIRT XBOX 360

Уже не Colin McRae Rally, но еще и не TOCA Race Driver – эволюция продолжается! А красотища-а-а…



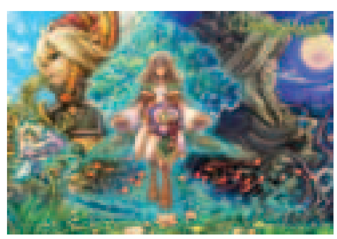
PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END XBOX 360

Каждому фильму – по игре! Для солидности.



DAWN OF MANA PS2

Не совсем RPG. Не совсем то, чего ждали. Зато красотища-а-а… Но далеко ли на ней одной уедешь?

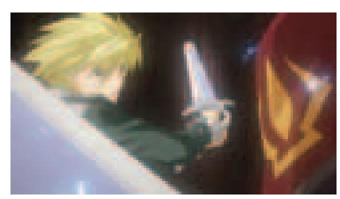


БАНЗАЙ

ATELIER IRIS 2: THE AZOTH OF DESTINY

ОПЕНИНГ

В ролевой игре Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny для PlayStation 2 есть несколько анимационных опенингов, и самый удачный из них – на нашем диске.



NOBODYKNOWS+ – HERO'S COME BACK!! КЛИП

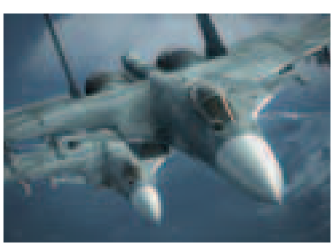
Клип на песню Hero's Come Back!! раздолбайской группы nobodyknows+. Эту композицию вы могли слышать в опенинге Naruto: Shippuden.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION XBOX 360



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES XBOX 360 PS3



RACE 07 – THE OFFICIAL WTCC GAME PC



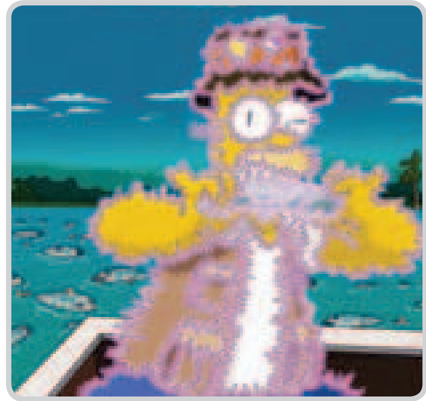
Ace Combat 6: Fires of Liberation Xbox 360 • Crash of the Titans PS2 • LEGO Universe PC • Mercenaries 2: World in Flames Xbox 360 PS3 • MotorStorm PS3 • Mushroom Men Wii • Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness PC • RACE 07 – The Official WTCC Game PC • Tony Hawk's Proving Ground Xbox 360 PS3

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

«КРЕПКОГО ОРЕШКА МАЛО НЕ БЫВАЕТ!» – ПЕРВОЕ, ЧТО ПРИШЛО НА УМ ПРИ СОСТАВЛЕНИИ РАЗДЕЛА WIDESCREEN. НО ВЕДЬ ПРЕМЬЕРА ЗЛОКЛЮЧЕНИЙ ГЕРОЯ БРЮСА УИЛЛИСА СОСТОЯЛАСЬ ВЧЕРА... ЛАДНО, ДЕЛО МАККЛЕЙНА ЗАКРЫТО. ЗАТО ТЕПЕРЬ У НАС ЕСТЬ АРНОЛЬД ШВАРЦЕНЕГГЕР НА ПОСТУ ПРЕЗИДЕНТА США! ЗА ПОДРОБНОСТЯМИ – МИЛОСТИ ПРОСИМ ВСЕ В ТОТ ЖЕ РАЗДЕЛ WIDESCREEN. А ВЫ ЗНАЛИ, ЧТО ТИЗЕР ЭКРАНИЗАЦИИ HITMAN ВПЕРВЫЕ БЫЛ ПОКАЗАН НА АМЕРИКАНСКОЙ ПРЕМЬЕРЕ ПОНЯТНО-КАКОГО-ФИЛЬМА? ЭХ, БЕЗ МАККЛЕЙНА ОБОШЕЛСЯ РАЗДЕЛ ДЕМОВЕРСИЙ – ТАМ КАКИЕ-ТО ФРАНЦУЗСКИЕ ВИКИНГИ... ТАК ЧТО У НАС ТАМ ЕЩЕ ЕСТЬ? КАРТОННЫХ «КРЕПКИХ ОРЕШКОВ» ТОЖЕ НЕ ИЩИТЕ – МЕСТО ОТБИЛИ АДВОКАТЫ. КСТАТИ, У НИХ ДАЖЕ КОМИКСОВЫЙ ПУЗЫРЬ С ВЫКРИКОМ «OBJECTION!» ПРЕДУСМОТРЕН... НА ЧИСТОМ ЯПОНСКОМ...

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



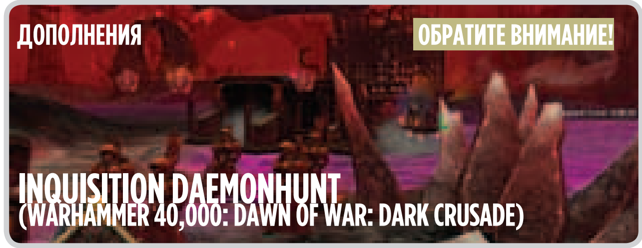
НА PC-Части



1 ДЕМОВЕРСИЯ

5 КИНОРОЛИКОВ

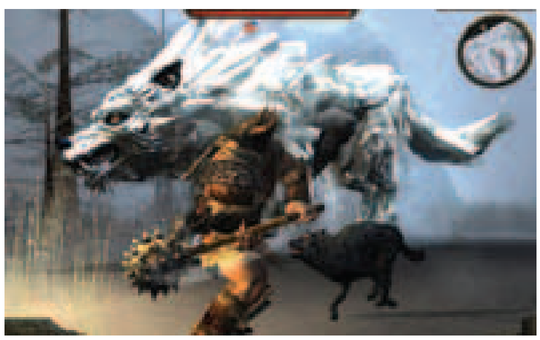
8 ИГРОРОЛИКОВ



ДЕМОВЕРСИЯ

LOKI

Французская демоверсия Loki открывает перед геймерами вселенную мифов и древних цивилизаций. Из четырех персонажей доступен лишь викинг, которого можно развить аж до 20 уровня. С ним вам и предстоит выполнить несложное задание по уничтожению проникших в город разбойников. Главный помощник – булава с шипами, на подхвате – три боевых суперприема. От прочих подобных игр Loki отличает система случайной генерации уровней, доспехов и магии; не поверите: ведь перед каждой загрузкой!





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:
- Loki

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Age of Empires III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Company of Heroes
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- F.E.A.R.
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake 4
- Racer
- rfactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ПАТЧИ ДЛЯ:
- Europa Universalis III v1.3 RU
- Warhammer: Mark of Chaos v1.72 EN

SHAREWARE:
- Dracula Twins
- Off Road Arena
- Zoo Vet

СОФТ:
- AVG AntiVirus Free 7.5.476a1048
- F-Secure BlackLight 2.2.1064 Beta
- Outpost Firewall Pro 4.0.1024.700.292
- SUPERAntiSpyware Free 3.9.1008
- KVT ImageCutter 1.5
- SWiSHmax 1.0 build 2005.06.30
- Texture Maker 2.81
- Textures Gallery Maker 1.55
- Avant Browser 11.5 Build 11
- Online TV Player 3.0.940
- Shareaza 2.2.5.3 Beta
- SpyBot-Search and Destroy 1.5.1.12 Beta
- 2nd Speech Center 3.10
- BGEye 3.0.4.9
- Easy Notes 5.05
- Nick Generator 1.0
- NotePro 3.65
- Active WMA Studio 1.2
- BPS Audio CD-DVD Rip N Burn 5.0.0.0
- CodecInstaller 2.5.3
- DVD Flick 1.2.1.4
- ImTOO DVD Ripper 4.0.80.0622
- ASUS SmartDoctor 5.00
- ATITool 0.27 Beta 2
- SuperRam 5.6.25.2007

WIDESCREEN:
- Hitman
- Симпсоны в кино
- Гарри Поттер и Орден Феникса

ГАЛЕРЕЯ:
- Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 3.50
Демоверсия: Killzone Liberation chapter 5
Видеоролики: Castelvania: The Dracula X Chronicles, Dungeons & Dragons Tactics, Dungeon Maker: Hunting Ground
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»

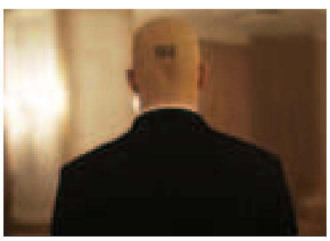


ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

HITMAN

А вот и первый тизер фильма о рутинной работе товарища 47-го. Пафосная музыка – имеется. Два пистолета – в наличии. Штрих-код на затылке – обязательно!



СИМПСОНЫ В КИНО

Второй полноценный трейлер полнометражных «Симпсонов» расскажет о ночном кошмаре Сильвестра Сталлоне: Арнольд Шварценеггер стал президентом Америки! (см. картинку)



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

SUPERANTISPYWARE FREE 3.9.1008

Эта бесплатная программа позволяет сканировать жесткие диски, реестр, память и другие области на наличие вредоносного софта, который затем можно безопасно удалить с компьютера.

EASY NOTES 5.05

Easy Notes представляет собой удобный менеджер-напоминалку. По умолчанию сообщения выглядят как бумажки, прилепленные к отдельным частям рабочего стола или поверх всех окон.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

EUROPA UNIVERSALIS III V1.3 RU

Обновление вносит существенные изменения в игровой баланс. Более сильные полки теперь всегда находятся в центре боевой линии, а вместо казарм лимит снабжения увеличивают крепости.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS V1.72 EN

Патч добавляет новые опции в мультиплеер: Friendly Fire, No Hero, No Siege и другие. Исправлено большое количество ошибок. Изменены параметры некоторых типов защиты и заклинаний.

FREEWARE/ SHAREWARE

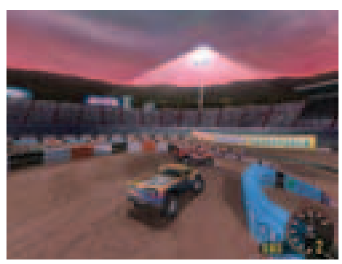
DRACULA TWINS

Дракула по имени Кунт был похищен коварным доктором, желающим из его крови сварить эликсир жизни. Близняшки Драк и Дракана должны освободить отца, добравшись до лаборатории через кладбища и подземелья с обилием всевозможных монстров. У каждого персонажа свои способности, дерзайте.



OFF ROAD ARENA

Аркадные гонки по бездорожью с прекрасной графикой и увлекательным геймплеем. Доступно 9 машин, несколько трасс, имеется возможность игры вдвоем на одном компьютере или вшестером в многопользовательском режиме, а также приличная физика и солидная модель повреждений.



PANDA ANTIVIRUS

БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



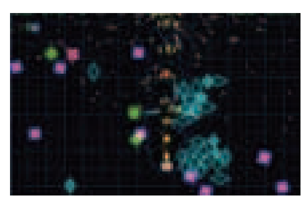
PAPERCRAFT

Картонные адвокаты? Objection!



GRIDWARS 2

Бесплатный PC-клон Geometry Wars.



WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

SPECIAL

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ XENUS 2: БЕЛОЕ ЗОЛОТО

На Конференции разработчиков компьютерных игр нам удалось встретиться и пообщаться с представителями студии Deep Shadows («Xenus 2: Белое Золото»). Мы узнали массу новых подробностей об их новой игре, которыми теперь жаждем поделиться.



ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

BATTLEFIELD 2

Поклонники Battlefield 1942 наверняка помнят модификацию Stargate BFM. Создана она была по мотивам популярного сериала Stargate: SG1 и повествовала о борьбе землян с Гоаулдами. Нельзя сказать, что мод пользовался бешеной популярностью, но благодаря выбранной теме он выделялся на фоне остальных работ. Время идет, и создатели Stargate BFM решились перейти на движок Battlefield 2, и результат их усилий можно оценить прямо сейчас. К сожалению, Stargate BFM 2 Alpha 1 является лишь тестовой версией.




COUNTER-STRIKE: SOURCE

В нынешней подборке карт для Counter-Strike: Source наблюдается полный интернационал. За месяц вышло всего две карты для режима Defuse и одна для Counter-Strike, остальные же работы относятся к другим, куда менее популярным режимам. Впрочем, на качестве это никак не сказалось. Awp_Deathcanyon предлагает дуэли на снайперских винтовках, dm_Forgotten, напротив, напирает на оружие ближнего боя, а cs_Scrap Iron подойдет для тех, кто души не чает в спасении заложников.




DAY OF DEFEAT: SOURCE

Последние месяцы поклонники Day of Defeat: Source неизменно радуют друг друга обилием свежих карт. Не станем исключением и мы: вашему вниманию предлагается десяток лучших. По традиции, большинство работ для Day of Defeat: Source представляют собой местность где-нибудь в солнечной Франции, уж такова специфика данной игры. Тем, кому хочется чего-нибудь пооригинальнее, советуем ознакомиться с dod_69th Islands final: большая часть этой карты заполнена водой, игрокам оставлены лишь крошечные островки суши.




HALF-LIFE 2

Ценителям Half-Life 2 в этот раз предлагаем сразу две модификации. Первая, Grimoire 1.01, ненавязчиво копирует идеи небезызвестного эпоса о Гарри Поттере. Соревнования здесь происходят между молодыми волшебниками, каждый из которых, как вы понимаете, умеет колдовать. Поединки ведутся один на один. А вот вторая работа, Revolt: The Decimation, заточена под командные бои; тут предусмотрены различные классы игроков, каждый из которых имеет уникальный набор оружия. Собирайте дюжину друзей, и в бой!



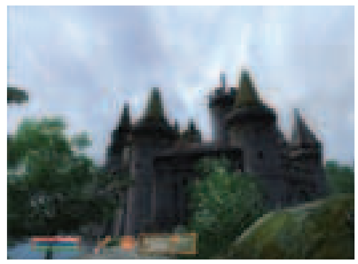

RFACTOR

На нынешнем диске невольно столкнулись лбами два видения того, какими должны быть кольцевые гонки на автомобилях, «внешне напоминающих серийные». Старый Свет представляет DTM 2007 1.0: этот мод предлагает игрокам оценить машины, участвующие в наиболее престижном кольцевом чемпионате Европы. Оппонентом немецкому кузовному чемпионату выступает Street Stock Shootout 1.0. Данная работа посвящена наиболее популярным кольцевым гонкам США – NASCAR. Выбирайте на свой вкус.



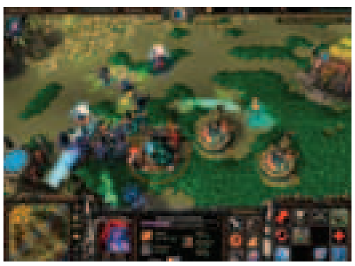
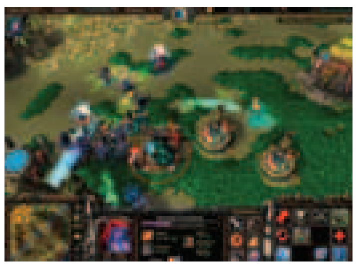

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Тем, кто ищет себе компаньона в странствиях по миру, предлагаем плагины Companion Alandria 1.4, Companion Keric 1.2 и Companion Sonia v1.2. Тем же, кто души не чает в хорошей драке, настоятельно рекомендуем Cave of the Lost Battlemages 1.50, эта работа создает большую пещеру, заполненную существами высоких уровней. Личи, дреморы и прочий сброд здесь представлены в изобилии, так что без масштабных боев точно не обойтись. Как всегда, нашлось место и для новых домов, и для свежего оружия – все для вас!




WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Как и в прошлом месяце, раздел, мягко говоря, не пустует. Вас ожидает восемь карт для различных режимов игры, начиная с RPG и заканчивая набирающим популярность Tower Defence. О нем и расскажем – вот вам карта Undrawings Rune TD, она интересна концепцией: башен тут много не настроишь, остается уповать на магические источники, которые и послужат защитой от поползновений врага. Напоследок советуем взглянуть на Boot Camp v1.0, точную копию одноименной миссии из StarCraft.

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

Наконец-то поклонники Warhammer 40,000 – Dawn of War: Dark Crusade порадовали нас глобальной конверсией. Inquisition Daemonhunt добавляет в игру полноценную расу – Daemonhunters. Во вселенной они являются элитными войсками, основная задача которых состоит в борьбе против сил Хаоса. Бронетехники у них немного, зато пехота – сильнее некуда. Заодно Daemonhunters могут похвастаться большим числом псайкеров, а также возможностью найма убийц. Не обошлось и без полного набора собственных строений.




Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ
не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске.

Подписка на журнал «Страна Игр»
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ – 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ____________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «**«СТРАНА ИГР»**» с 2007 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

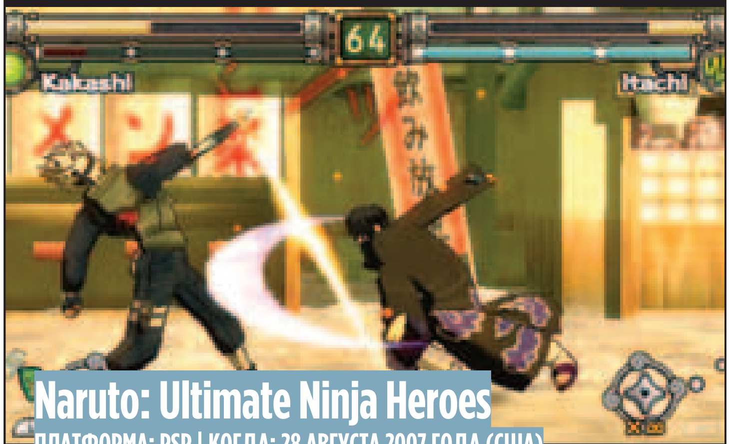
Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «**«СТРАНА ИГР»**» с 2007 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир



Naruto: Ultimate Ninja Heroes

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 28 АВГУСТА 2007 ГОДА (США)

В новом проекте по мотивам популярнейшей вселенной Naruto акцент сделан на командный геймплей: бои между юными ниндзями ныне проходят в формате «трое-на-трое». Игрокам предстоит создавать собственные отряды и узнавать, какие же скрытые силы открывает каждая возможная комбинация персонажей. В одиночку проходя задания для каждого героя, можно будет прокачивать их характеристики; впрочем, основной упор в Naruto: Ultimate Heroes ставится все же на мультиплеер. Помимо обычных ad hoc-баталий предусмотрена и игра с одного UMD.



Freak Out – Extreme Freeride

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 7 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА



Tales of the World: Radiant Mythology

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 17 ИЮЛЯ 2007 ГОДА (США)

График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие два месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

неплохая	20.07	Civilization IV: Beyond the Sword	2K Games	Европа
	20.07	Transformers: The Game	Activision	Европа
	27.07	Combat Mission: Shock Force	Paradox	Европа
	31.07	Two Worlds	SouthPeak	США
хит	01.08	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	США
	03.08	Surf's Up	Ubisoft	Европа
хит	24.08	BioShock	2K Games	Европа
	24.08	Loki	Focus Home	Европа
	28.08	Panzer Killer	Strategy First	США
	28.08	Sam and Max: Season I	Adventure Company	США
неплохая	31.08	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Европа
	31.08	Guild Wars: Eye of the North	NCSoft	США
	31.08	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Европа
неплохая	03.09	BlackSite: Area 51	Midway	США
хит	07.09	Medieval II: Total War Kingdoms	Sega	Европа
хит	07.09	Stranglehold	Midway	Европа
	11.09	NHL 08	Electronic Arts	США
	11.09	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	США
неплохая	14.09	The Witcher	Atari	Европа

PLAYSTATION 2

хит	17.07	Guitar Hero Encore: Rocks the 80s	RedOctane	США
	20.07	Transformers: The Game	Activision	Европа
хит	24.07	Shin Megami Tensei: Persona 3	Atlus	Европа
	07.08	SingStar Amped	SCEA	Европа
	10.08	Marble Chaos	Phoenix Games	США
	03.09	NHL 2K8	Take Two	США
	04.09	NBA 08	SCEA	США
	11.09	NHL 08	Electronic Arts	США
	11.09	Soul Nomad & the World Eaters	NIS America	США

PLAYSTATION 3

хит	20.07	The Darkness	2K Games	Европа
	20.07	Transformers: The Game	Activision	Европа
	29.07	SingStar	SCEE	Европа
	03.08	Surf's Up	Ubisoft	Европа
неплохая	14.08	Lair	SCEA	США
неплохая	28.08	Dynasty Warriors: GUNDAM	Namco Bandai	США
	31.08	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Европа
	31.08	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Европа
хит	31.08	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Европа
	03.09	NHL 2K8	Take Two	США
	04.09	NBA 08	SCEA	США
хит	07.09	Stranglehold	Midway	Европа
	11.09	NHL 08	Electronic Arts	США

Wii

	20.07	Transformers: The Game	Activision	Европа
неплохая	30.07	Guilty Gear XX Accent Core	Aksys	США
	01.08	Escape from Bug Island	Nintendo	США
	03.08	Surf's Up	Ubisoft	Европа
неплохая	10.08	Trauma Centre: Second Opinion	Atlus	Европа
	20.08	Mercury Meltdown Revolution	Ignition	США
хит	20.08	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	США
неплохая	28.08	Space Station Tycoon	Namco Bandai	США

Потенциальный хит | Скорее всего, очень даже неплохая игра



NBA 08
ПЛАТФОРМА: PS2, PS3
КОГДА: 4 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)



SingStar
ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: 29 ИЮЛЯ 2007 ГОДА

«Новопоколенное» караоке от Sony пытается подкупить нас более тесными связями с онлайном. Нет, речь идет не об одних лишь возможностях общения, хотя и о них создатели не забыли: теперь предлагается записывать видео своих выступлений с помощью PlayStation Eye и выкладывать на всеобщее обозрение. Но главное, что на сей раз игрок сам выбирает плей-лист и горланит только те композиции, которые ему нравятся! Полная библиотека песен всех предыдущих частей SingStar плюс множество новых – итого более трехсот композиций на выбор. Одно «но» – нет ни малейшего сомнения, что за каждую песню, что вы захотите скачать с SingStore, придется заплатить. Готовьте денежки.

31.08	Boogie	Electronic Arts	Европа
04.09	Dewy's Adventure	Konami	США
05.09	MySims	Electronic Arts	США
14.09	Super Paper Mario	Nintendo	Европа

XBOX 360

20.07	Transformers: The Game	Activision	Европа
20.07	Two Worlds	SouthPeak	Европа
02.08	MotoGP 07	THQ	США
24.08	BioShock	2K Games	Европа
28.08	Dynasty Warriors: GUNDAM	Namco Bandai	США
31.08	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Европа
31.08	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Европа
31.08	Skate	Electronic Arts	Европа
03.09	BlackSite: Area 51	Midway	США
03.09	NHL 2K8	Take Two	США
07.09	Stranglehold	Midway	Европа
11.09	Fatal Inertia	Koei	США
11.09	NHL 08	Electronic Arts	США

NINTENDO DS

20.07	Transformers: Autobots	Activision	Европа
20.07	Transformers: Decepticons	Activision	Европа
24.07	The Settlers	Ubisoft	США
27.07	Pokemon Diamond	Nintendo	Европа
27.07	Pokemon Pearl	Nintendo	Европа
03.08	Surf's Up	Ubisoft	Европа
06.08	Worms: Open Warfare 2	THQ	США
14.08	Luminous Arc	Atlus	США
14.08	Rune Factory: Fantasy Harvest Moon	Natsume	Европа
31.08	Dynasty Warriors: Fighters Battle DS	Koei	Европа
31.08	Freshly Picked – Tingle's Rosy Rupeeland	Nintendo	Европа
31.08	Genius	Dreamcatcher	Европа
04.09	Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations	Capcom	США
05.09	MySims	Electronic Arts	США
14.09	Heroes of Mana	Square Enix	Европа

PSP

17.07	Riviera: The Promised Land	Atlus	США
17.07	Tales of the World: Radiant Mythology	Namco Bandai	США
20.07	Cube	D3	Европа
20.07	Transformers: The Game	Activision	Европа
24.07	Final Fantasy II Anniversary Edition	Square Enix	США
27.07	Worms: Open Warfare 2	THQ	Европа
31.07	Brave Story: New Traveler	Xseed	США
31.07	Coded Arms: Contagion	Konami	США
31.07	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	США
31.07	Harvest Moon: Boy & Girl	Natsume	США
03.08	Surf's Up	Ubisoft	Европа
07.08	Jeanne d'Arc	SCEA	США
10.08	Pac-Man World Rally	Namco Bandai	Европа
21.08	Dead Head Fred	D3	США
21.08	Dragoneer's Aria	NIS America	США
28.08	Naruto: Ultimate Ninja Heroes	Namco Bandai	США
31.08	Monster Hunter Freedom 2	Capcom	Европа
31.08	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Европа
07.09	Freak Out – Extreme Freeride	JoWood	Европа



BlackSite: Area 51
ПЛАТФОРМА: PC, XBOX 360 | КОГДА: 3 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)



Luminous Arc
ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 14 АВГУСТА 2007 ГОДА (США)

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 1 августа

Каким он будет, рай для сумасбродного гонщика? Ответ дает Burnout Paradise, следующая игра в аварийном сериале Burnout. Наглядевшись на пламя, пожирающее десятки машин, попавших в одну хорошую аварию на крупной развязке, устав от сверхзвуковых заездов по шоссе и автобанам и присытившись скрипом тормозов разработчики решили серьезно изменить подход к автобезумию. На трассе больше нет ограждений, и вы свободны ехать, куда душе угодно! Подробности – в нашем репортаже из британского офиса EA.



Burnout Paradise

ИНТЕРВЬЮ

BIOSHOCK (PC, XBOX 360)

Какие тайны хранит заброшенная подводная лаборатория? Ответ – в идейном продолжателе System Shock.



ХИТ?

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Продолжение знаменитого шутера посвящено не Второй мировой, а борьбе с террористами.



РЕПОРТАЖ

WORLD IN CONFLICT

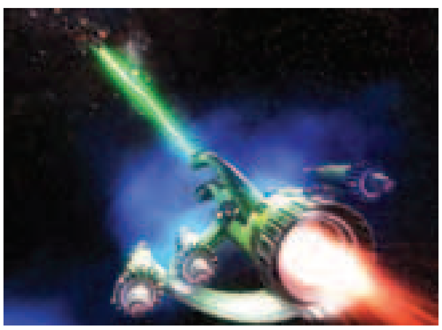
Главная RTS осени – от создателей Ground Control. Сиэтл должен быть разрушен!



ОБЗОР

SPACEFORCE: ROGUE UNIVERSE (PC)

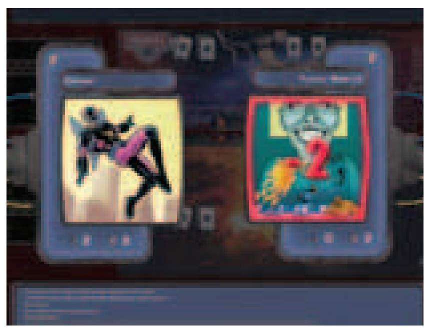
Неожиданно приличный космосим.



ОБЗОР

MARVEL TRADING CARD GAME (PC, DS, PSP)

Карточная игра про супергероев.



ОБЗОР

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2 (PC)

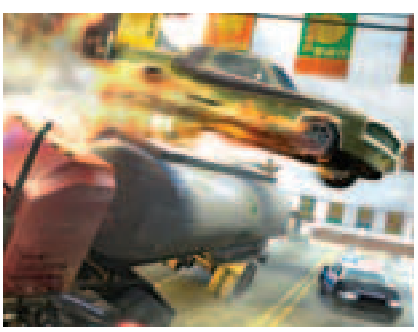
PC-версия, как и первая часть, иная чем на консолях.



В РАЗРАБОТКЕ

STUNTMAN: IGNITION (PS2, PS3, XBOX 360)

Жизнь каскадера коротка, но очень насыщенна.



В РАЗРАБОТКЕ

TONY HAWK'S PROVING GROUND (PS3, XBOX 360)

Старого Тони Хока новым трюкам не научить?



ОБЗОР

DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME (DS)

Вечера на хуторе слизь Диканьки.



ОБЗОР

FULL AUTO 2: BATTLELINES (PS3)

Возвращение бешеных гонщиков.



В РАЗРАБОТКЕ

LITTLEBIGPLANET (PS3)

Все гениальное просто?



СПЕЦ

В ОБЪЕКТИВЕ: E3

Что осталось от крупнейшей западной выставки?





ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

METAL GEAR SOLID 4 | AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES | TIME CRISIS 4 | THE CLUB | WARIO: MASTER OF DISGUISE | COLIN MCRAE: DIRT

14#239 | ИЮЛЬ | 2007


СТРАНА
ИГР
SOULCALIBUR
Legends™
Games